超基础的漫画入门宝典 ⊕ 超完备的各类画法查询 ⊕ 超全面的素描技法学习
⊕ 超丰富的漫画案例实战 ⊕ 超细致的高手画法解码

新手学超级漫画系列

素描技法从入门到精通（草图基础篇）

零点动漫◎编著



- 5 种头身比例
- 5 种动作绘制
- 6 种服饰表现
- 6 种部位讲解
- 6 种表情展示
- 7 种发型设计
- 8 种身体造型
- 10 种角色造型
- 11 个专题内容精讲
- 89 个案例技法精讲
- 1100 张图片解说

清华大学出版社

新手学超级漫画系列

素描技法从入门到精通

（草图基础篇）

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内容简介

本书共分11章，具体内容包括：漫画素描基础入门、漫画草图绘制要点、人物头部的绘制技法、人物表情的绘制技法、人物头身比例的绘制技法、人物身体部位的绘制技法、人物动作姿态的绘制技法、人物服饰的绘制技法、人物角色造型的绘制技法、漫画场景与道具的绘制技法、人物上色实战等内容，读者学后可以融会贯通、举一反三，绘制出更多更加精彩、漂亮的漫画人物效果。

本书结构清晰、语言简练、案例丰富、效果精美，适合各类初级漫画爱好者，如漫画草图绘制人员、漫画素描绘制人员、动漫设计人员、游戏设计人员、动画片设计人员等，还可作为各培训学校、中专、大专等院校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

素描技法从入门到精通(草图基础篇)/零点动漫编著.--北京：清华大学出版社，2014
（新手学超级漫画系列）

ISBN 978-7-302-33999-1

Ⅰ.①素… Ⅱ.①零… Ⅲ.①漫画—素描技法 Ⅳ.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第228788号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：李玉萍
责任印制：

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载：http://www.tup.com.cn，010-62791865
印刷者：
装订者：
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　印　　张：17.75　　字　　数：242千字
版　　次：2014年1月第1版　　印　　次：2014年1月第1次印刷
印　　数：1～2600
定　　价：39.00元

产品编号：

前 言



本书从漫画素描基础入门到动漫人物绘制的基本流程讲起，然后重点学习漫画素描的草图构思和表现方法，包括漫画人物的头部、表情和发型的刻画方法，五官的绘制和表现手法，接下来着重介绍了漫画人物的身体结构刻画，最后介绍了漫画人物的动作、服饰、造型以及场景的具体绘制技法，并附有详尽细致的绘画流程。本书中讲到的知识点和绘制技巧都不会过于复杂，是一本适合初学者学习漫画素描草图绘制的参考书。

本书的主要特色

超基础的草图入门宝典：全书从漫画素描入门的角度出发，首先了解素描，然后介绍漫画人物的头部绘制、身体的细节刻画，最后介绍漫画角色造型的绘制技法。

超完备的素描画法查询：绘制人物头身、绘制头发、绘制面部五官、绘制上半身、绘制下半身、绘制服饰等应有尽有，内容详细、具体、全面，可供读者快速学习、查询。

超全面的各类技法学习：5大篇幅内容安排＋11个专题内容精讲＋1100张图片全程图解，帮助读者快速掌握关于漫画素描草图技法的所有核心与高端技术。

超丰富的漫画案例实战：89个案例技法精讲，全书将漫画人物案例绘制的各功能细分为89个精辟范例，使读者轻松、高效地掌握漫画技能。

超细致的高手画法解码： 5种头身比例＋5种动作绘制＋6种服饰表现＋6种部位讲解＋6种表情展示＋7种发型设计＋8种身体造型＋10种角色造型。

本书的细节特色

- 11章专题技术精解：本书体系完整，对漫画素描进行了11章专题技术讲解，内容包括漫画素描基础入门、人物头部的绘制技法、人物表情的绘制技法、人物头身比例的绘制技法、人物身体部位的绘制技法以及人物动作姿态的绘制技法等。
- 89个漫画实例演练：全书将漫画素描的各项内容细分，通过89个精辟范例的设计与制作方法，帮助读者在掌握漫画素描基础知识的同时，灵活运用各技能进行相应实例的制作，从而提高初学者在绘画中的效率。
- 1100张图片全程图解：本书采用了1100张图片，对漫画素描的技术、实例的讲解进行了全程式的图解，通过这些大量辅助的图片，使漫画的绘制变得更加通俗易懂，便于读者一目了然，快速领会。

本书的主要内容

- 第1～2章：内容包括漫画素描基础入门、选择绘画工具、尝试临摹绘制、草图构思、动漫人物角色草图设计、动漫人物绘制的基本流程等。
- 第3～4章：内容包括绘制人物头部的轮廓、五官的绘制技法、发型的绘制技法、利用五官表现表情、表情的表现形式、表情的实例运用等。
- 第5～6章：内容包括头身比例的认识、了解头身比的应用、8头身的实例绘制、了解人物的身体结构、分析人体各部位的绘制方法、男女身体构造的区别等。



- 第7～8章：内容包括人体各部位的构造和运动、情绪带动身体的表现、日常动作的实例绘制、服饰的基础知识、服饰的表现与绘制方法等。
- 第9～11章：内容包括人物造型的基础知识、主角造型、配角造型、人物组合、透视的基本原理、尝试场景临摹、道具的表现方式、结合人物绘制作品、传统上色工具、计算机上色基础、上色实例等。

本书的作者信息

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有谭贤、柏松、黄英、刘嫔、苏高、罗林、杨润燕、曾杰、宋金梅、田潘、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

本书的特别声明

本书所采用的图片、动画、模板和创意等素材，均为所属公司、网站或个人所有，本书引用仅为说明(教学)之用，绝无侵权之意，特此声明。

编　者

目录 CONTENTS



目录

CONTENTS

第1章 漫画素描基础入门



什么是素描？素描有哪些类别？素描的基本因素有哪些？还有素描的训练原则是什么等，这些都是本章要讲的素描基础知识。漫画入门首先要了解绘画工具并进行人物的临摹绘制，人物临摹可根据真人转变漫画人物、漫画角色临摹和修改人物造型。本章就一起来学习漫画入门的有关知识。

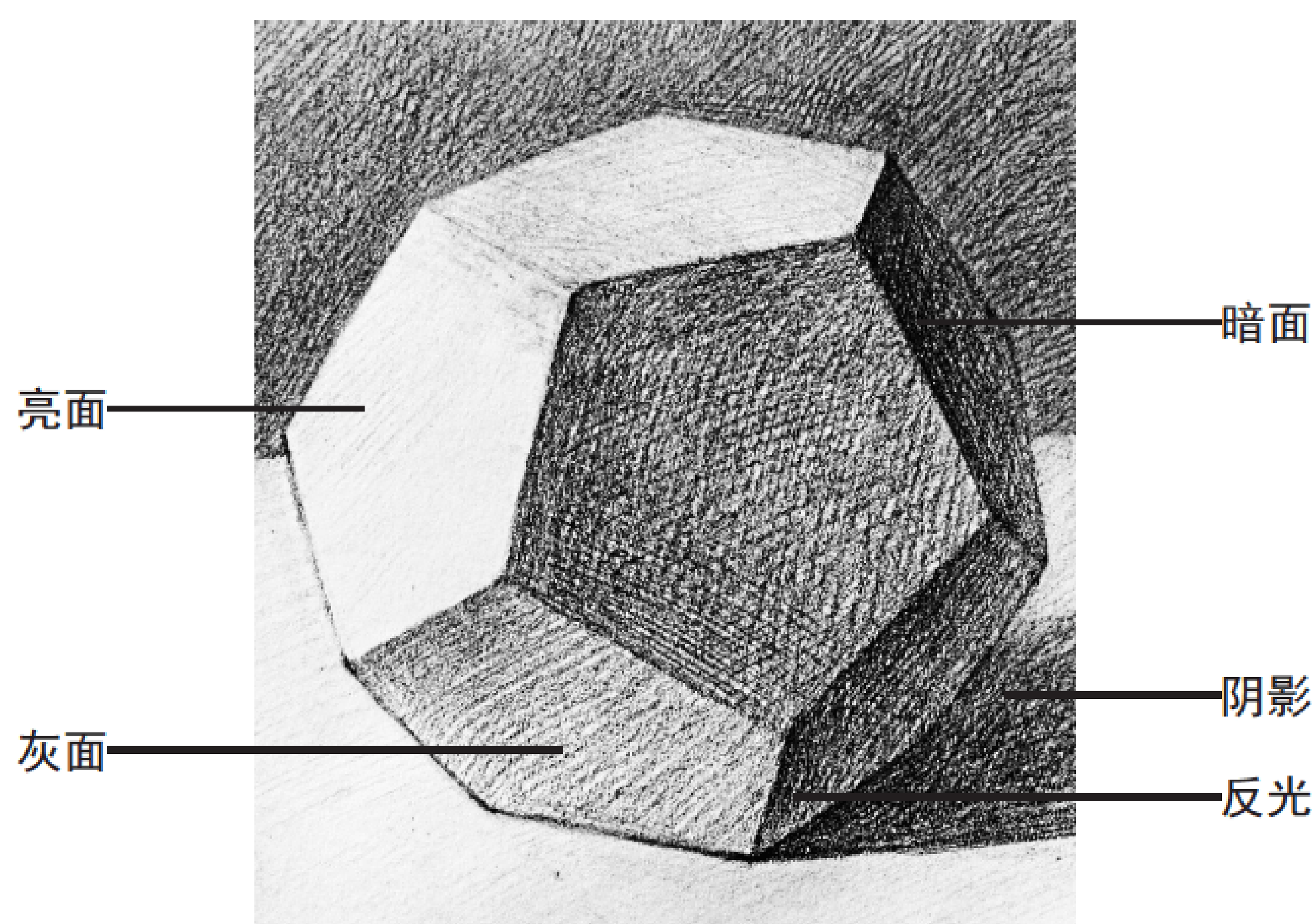


1.1 素描基础知识

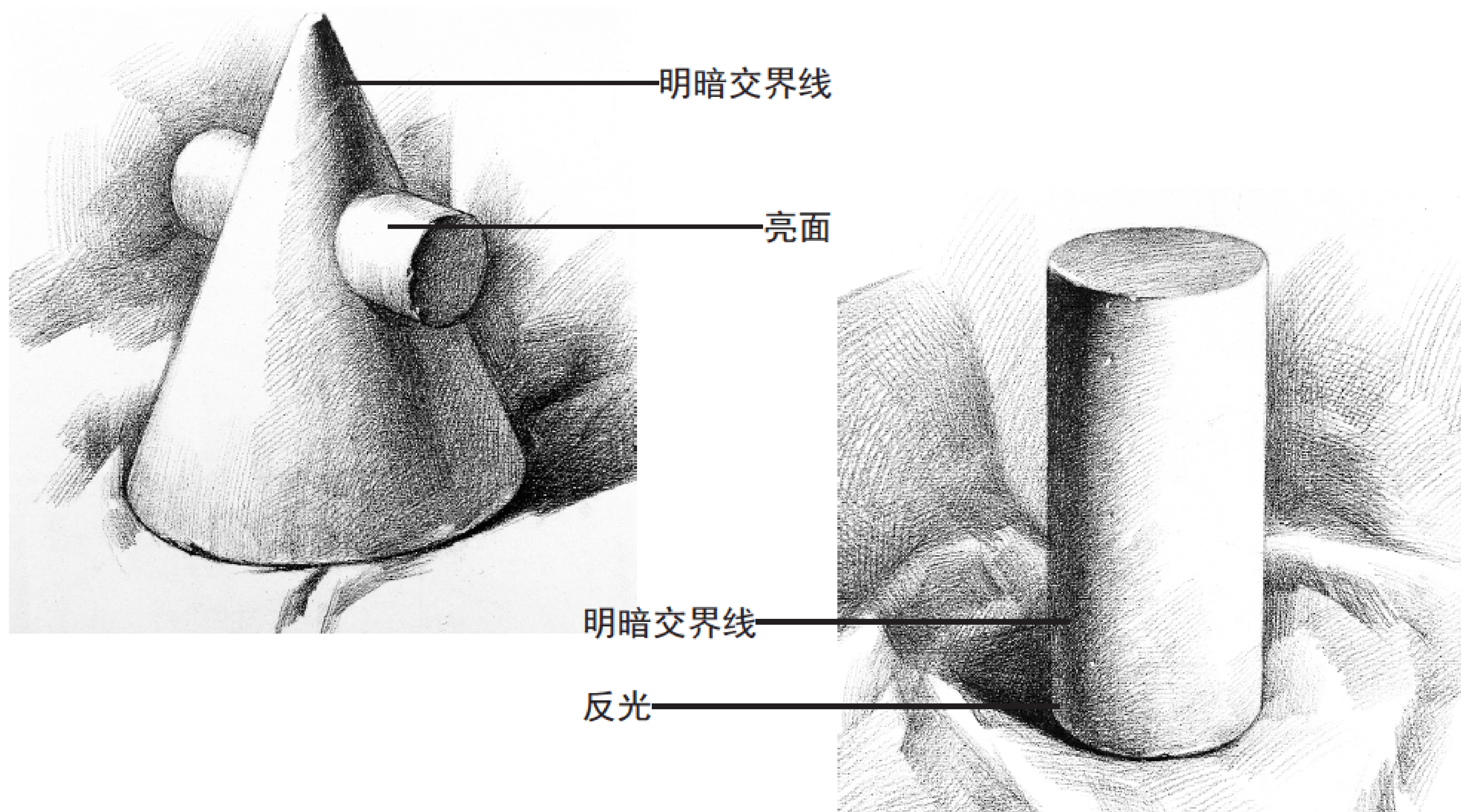
什么是素描？素描有哪些分类？素描构成的基本因素有哪些？素描的训练原则有哪些？这些都是本节要解答的内容，下面就一起来了解一下素描的基础知识。

1.1.1 什么是素描

广义上的素描泛指一切单色的绘画。狭义上的素描专指用于学习美术技巧、培养专业习惯的绘画训练过程。通常用木炭、铅笔、钢笔等绘图工具，以线条来表现出物象的明暗的单色画称作素描。



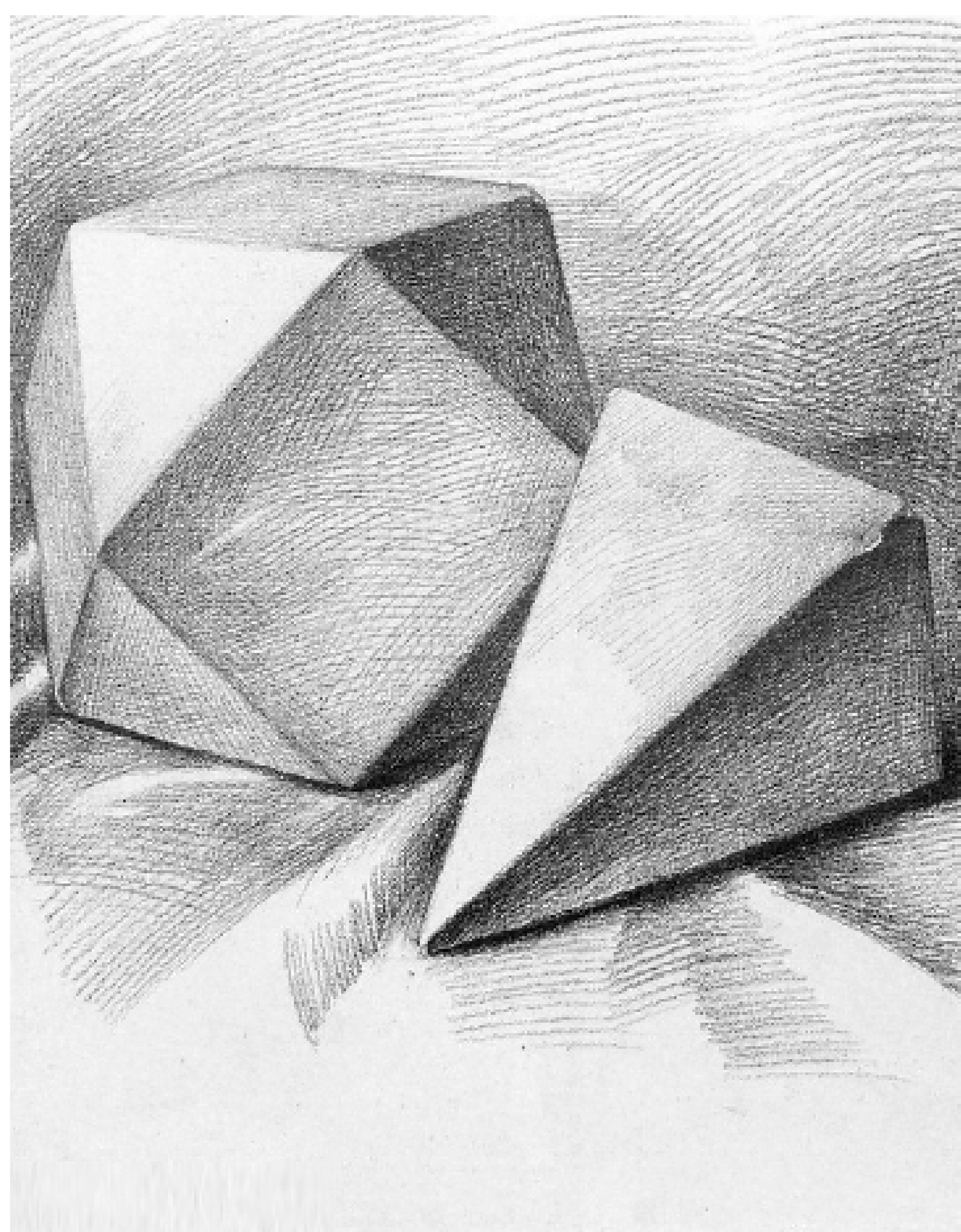
根据光照射在物体上的明暗关系及其变化，引申出了三大面的亮面、灰面、暗面，五大调的亮面、灰面、明暗交界线、反光和阴影。



1.1.2　素描的分类

目的和功能

按目的和功能，素描可分为习作素描和创作素描两类。



习作



创作

习作素描一般是临摹或者写生，基本上是对客观事物的一个客观反映。

创作素描一般是指在原有的素描基础上进行再现的一个过程，带有对客观事物的一个主观反映。

作画的时间概念

按作画的时间概念，素描可分为短期素描和长期素描两类。



短期素描



长期素描



短期素描是指在较短的时间内快速完成素描作业，要求以迅速简洁的手法，去伪存真地概括。

长期素描是有充分时间研究素描基本规律，深入地刻画规律中的各种具体因素，以塑造形体的完美性。

表现内容

按表现内容，素描可分为静物、动物、风景、人像及人体素描。

绘画的表现形式

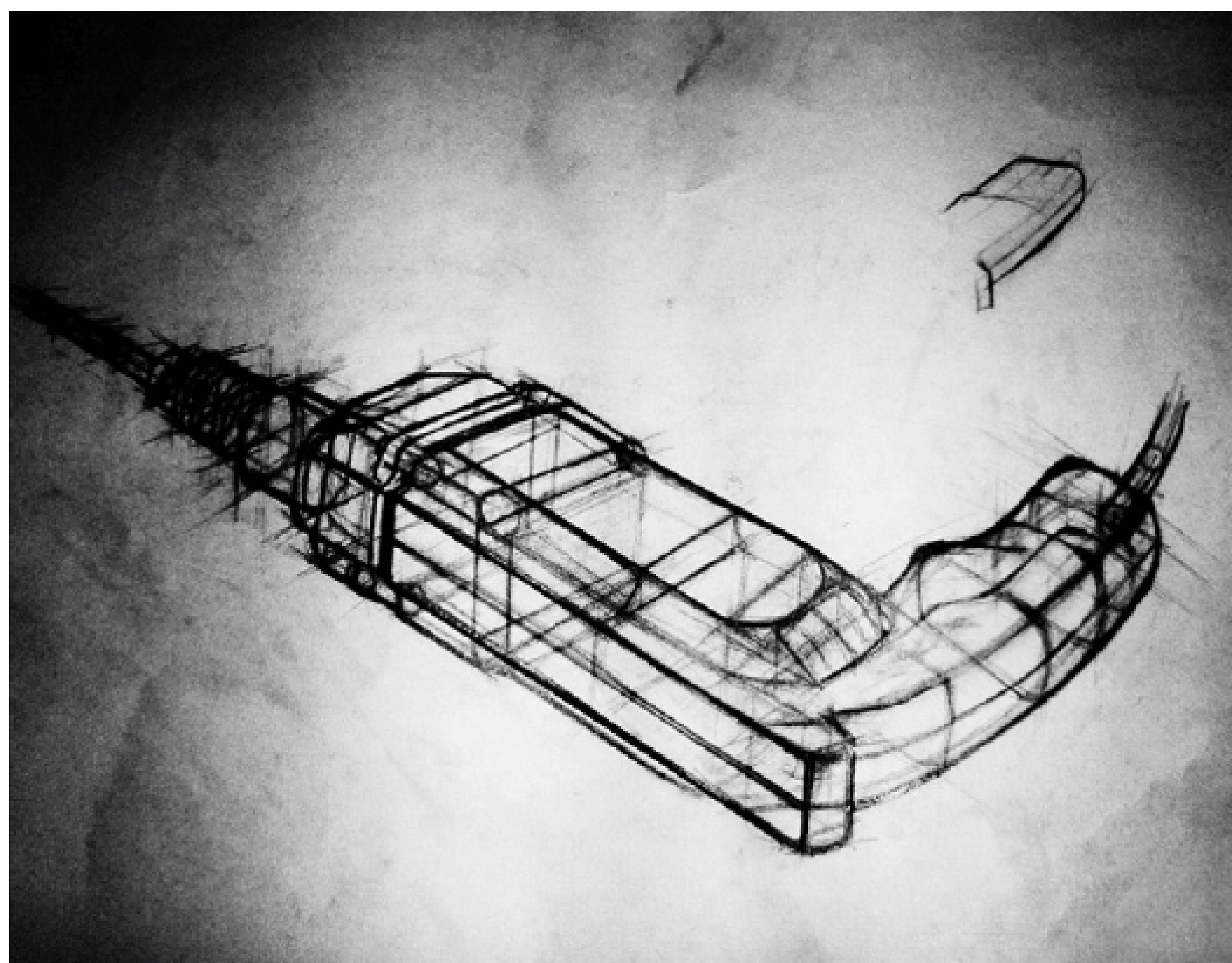
按绘画的表现形式，素描可分为结构素描、明暗素描(又称全因素素描)和设计素描。

1.1.3 素描的表现方式

素描的表现方式有很多种，如结构素描、明暗素描、设计素描等，下面根据图片来了解这些素描的表现方式。

结构素描

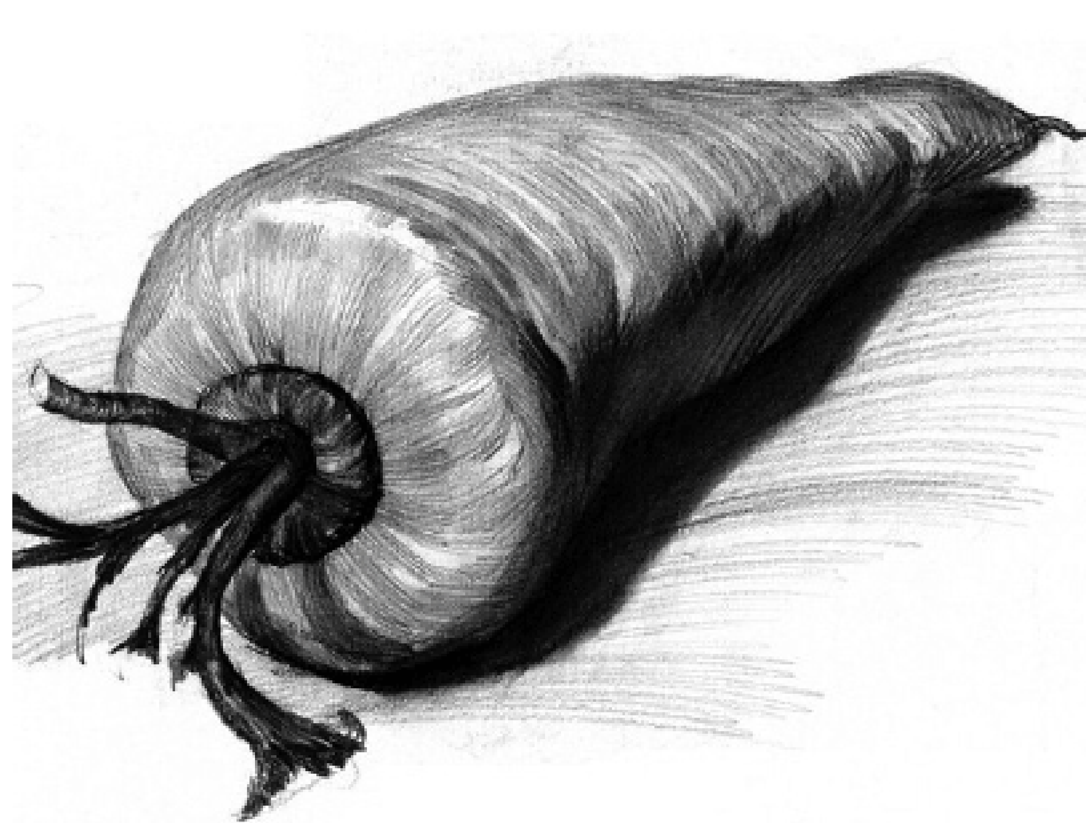
物体本身并不存在纯粹的线条，所以用线条去表现物体是对物体的一种高度概括。结构素描就是要求绘画者对物体的外形和内部结构有很好的认识，用线条去表现物体外在轮廓和内在结构的一种素描。





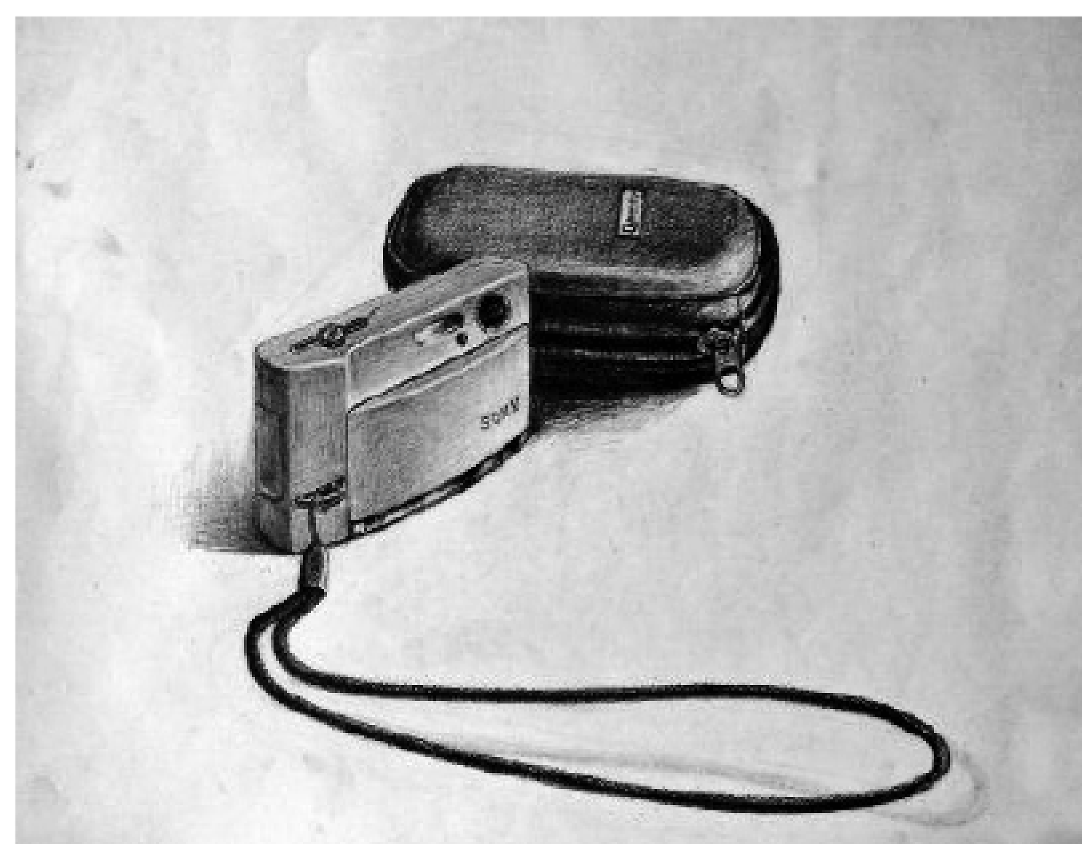
明暗素描

明暗素描又叫全因素素描，其在整体把握画面的同时，更强调对微观世界的理解，侧重质感和边缘的描绘。通过深入的观察与表现，明暗素描甚至可以达到比照片更写实的画面效果。




设计素描

设计素描是以比例尺度、透视规律、三维空间观念以及形体的内部结构剖析等方面来表现新的视觉传达与造型手法。

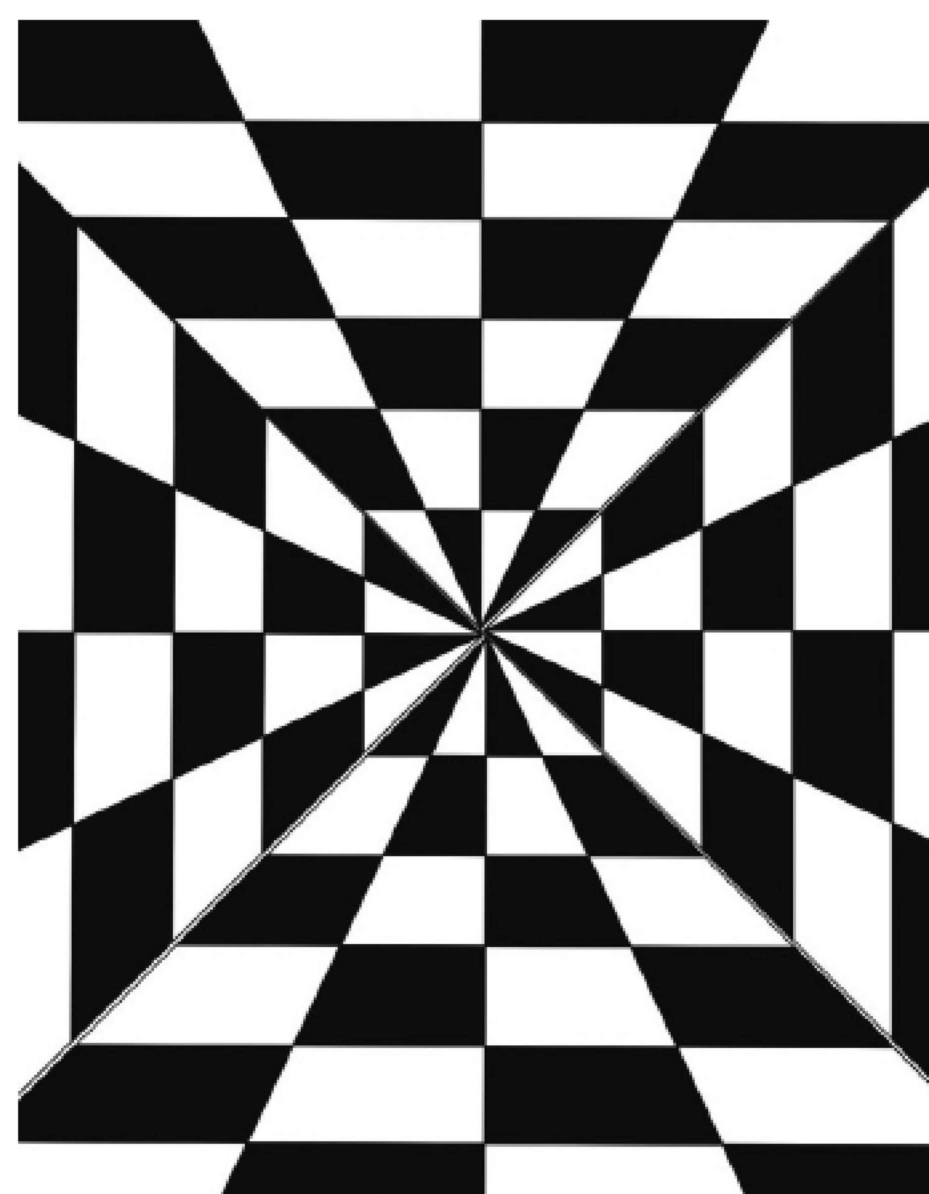



1.1.4　素描的基本因素

素描的基本因素主要有以下几个方面。

点、线、面

点、线、面是构成图案的最基本的因素。



形状和结构

物体的形状和结构是素描的最基本的要素。

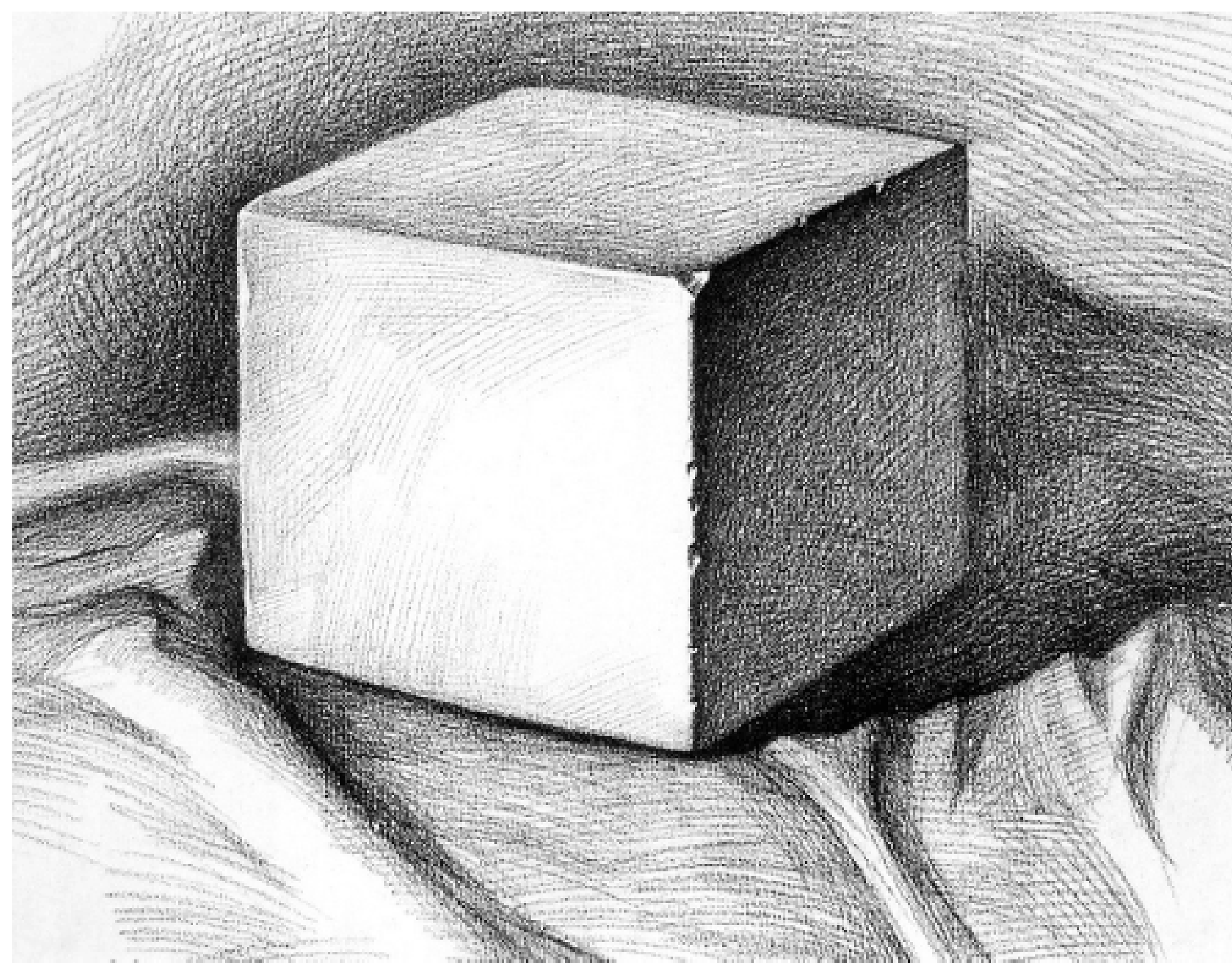


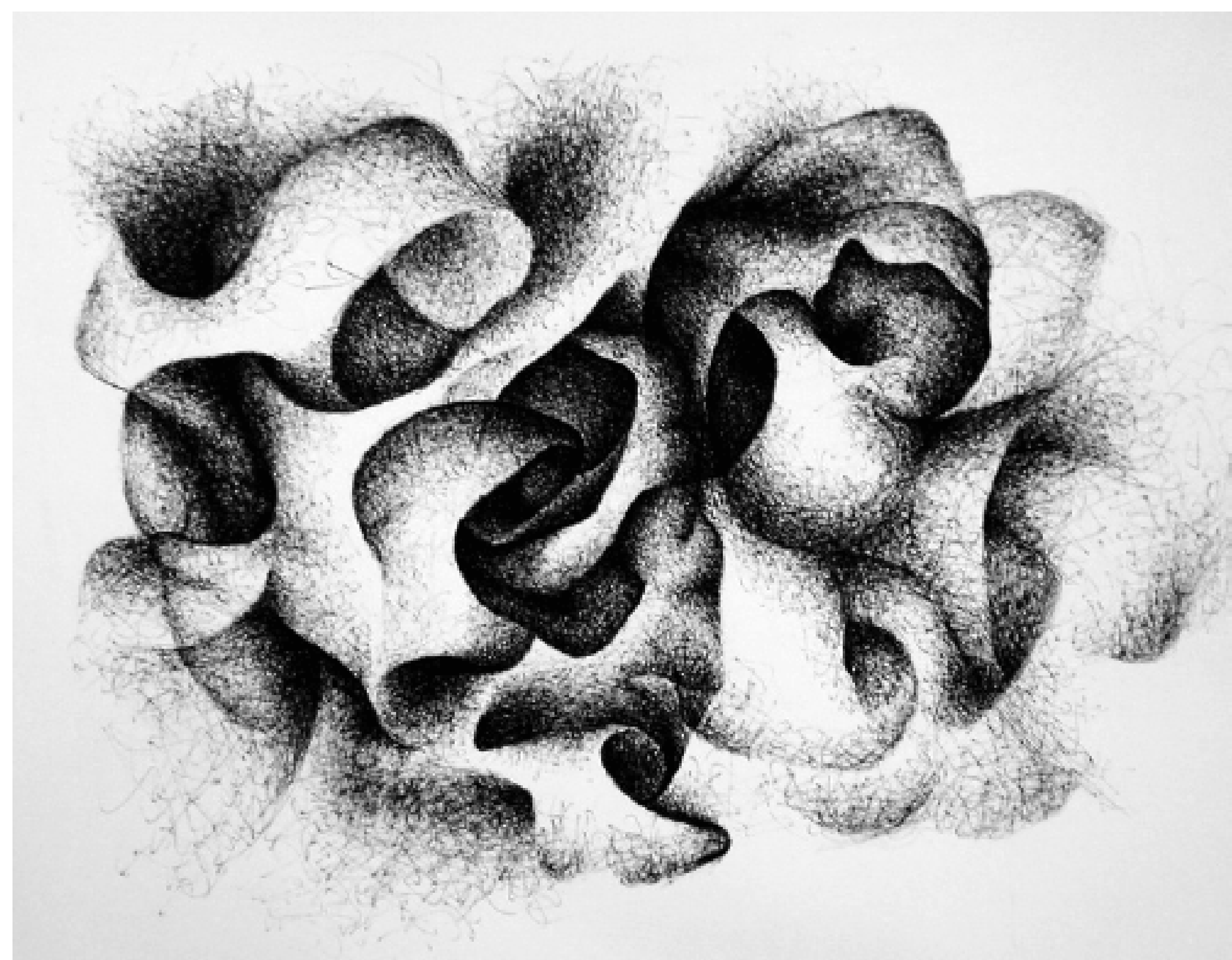


明暗和空间

明暗是表现物象立体感、空间感的有力手段，对其真实地表现对象具有重要的作用。

空间可分为二度空间、三度空间和四度空间。二度空间也叫二维空间，即平面，可用长和宽来量度；三度空间也叫三维空间，三维空间感在画面中是一种错觉，通过透视规律来表现三度空间中纵深维度上的远近效果；四度空间是想象中的空间意识。





1.1.5 素描的训练原则

素描训练是一切造型艺术的创造基础，使人们对事物形体有了更深刻的认识，也产生了大量的绘画作品。素描可分为写实素描、表现主义素描和设计素描。

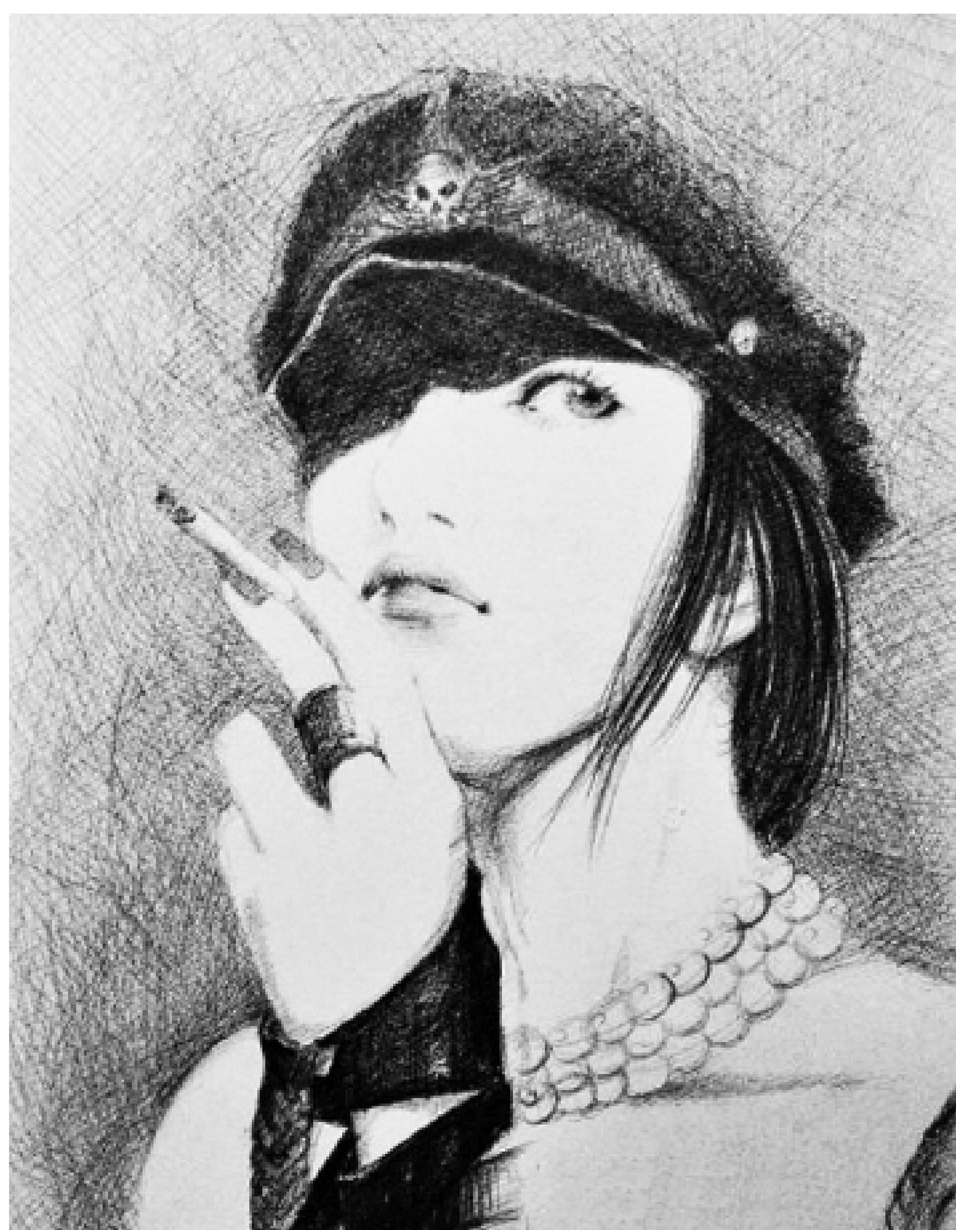
写实素描

写实素描可以培养观察力、造型绘画能力和科学造型认知能力。写实素描又可分为结构素描和明暗素描两大类。




表现主义素描

表现主义素描强调自我的主观臆想，用对形体的夸张变形或对某些形式因素的抽象、概括以求达到绘画者自我情结或心境的表达，也可称之为“自由素描”。




设计素描

设计素描是在当今设计艺术教育日趋繁荣的情况下，逐渐提出和深化的素描概念，可培养绘画者对形体有准确的认知能力和表达能力以及开发脑筋思维能力和结构臆造能力。





1.2 选择绘画工具

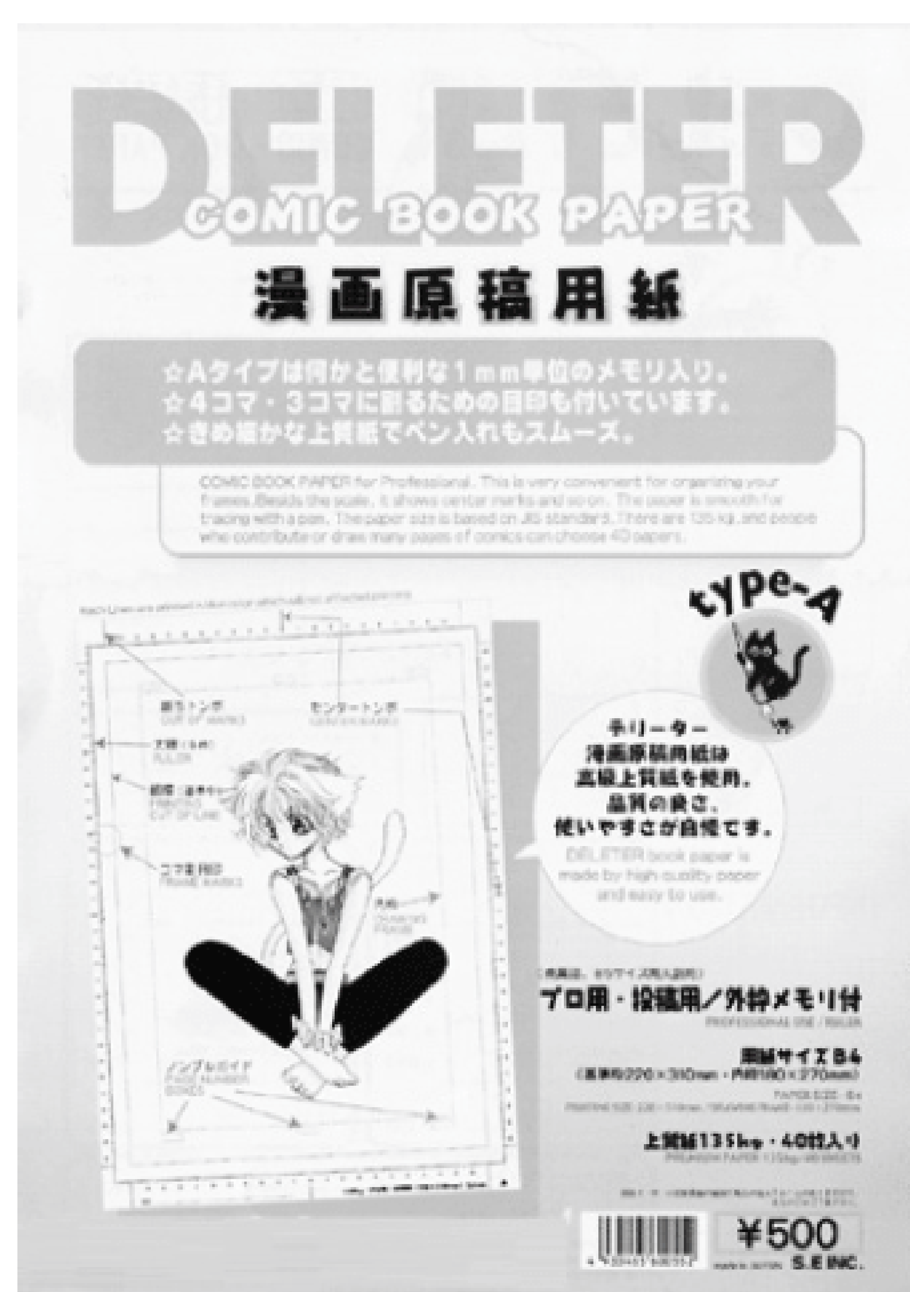
目前绘制卡通漫画的方法有两种，一种是传统的绘制方法，首先使用工具手绘，然后扫描到电脑里，利用相关软件进行上色和处理；另一种就是利用数码工具直接在电脑上绘制。数码绘制又可分为三种绘制方法：鼠标绘画、数位板绘画和液晶屏数位板绘画。

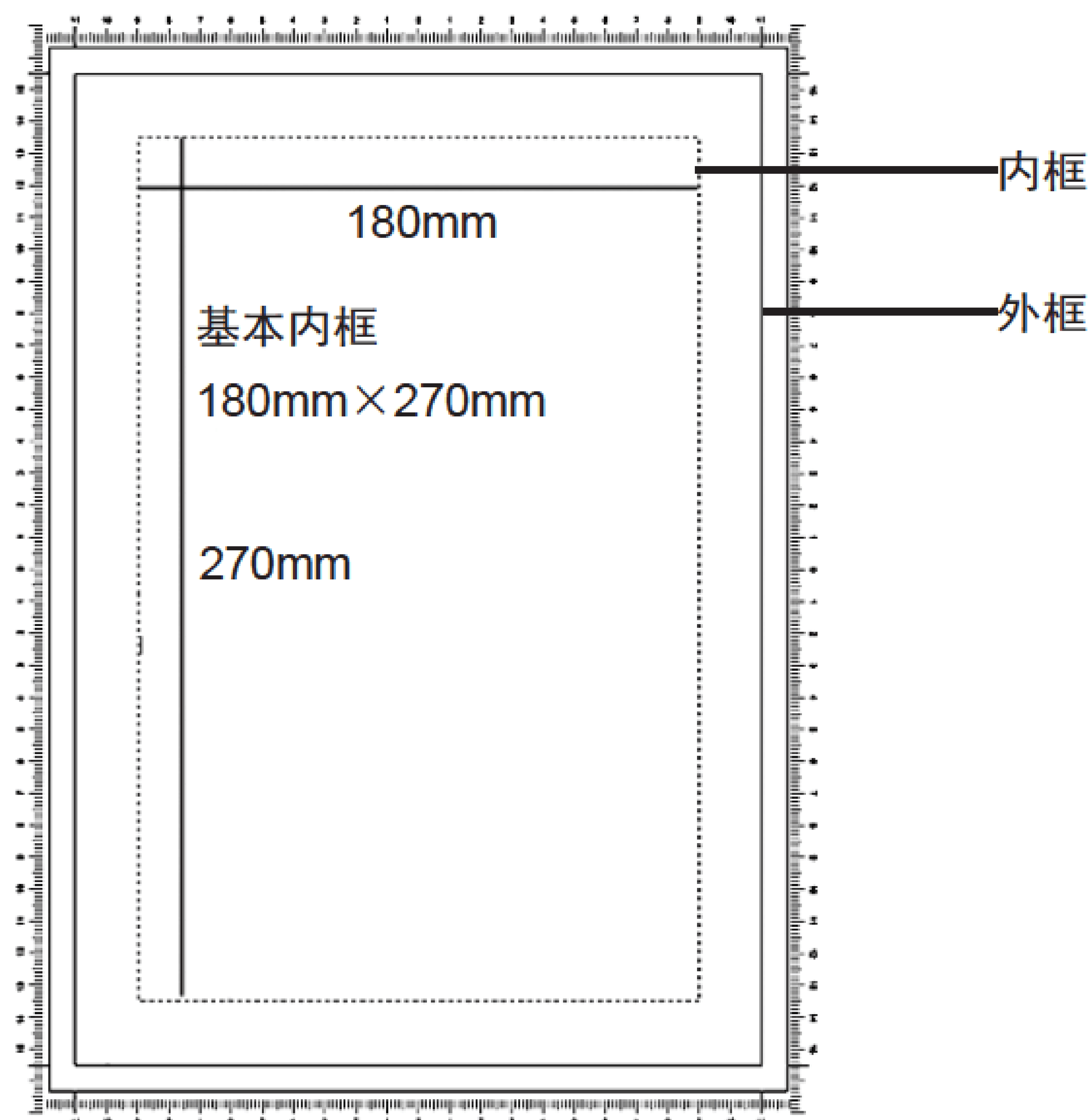
1.2.1 传统工具

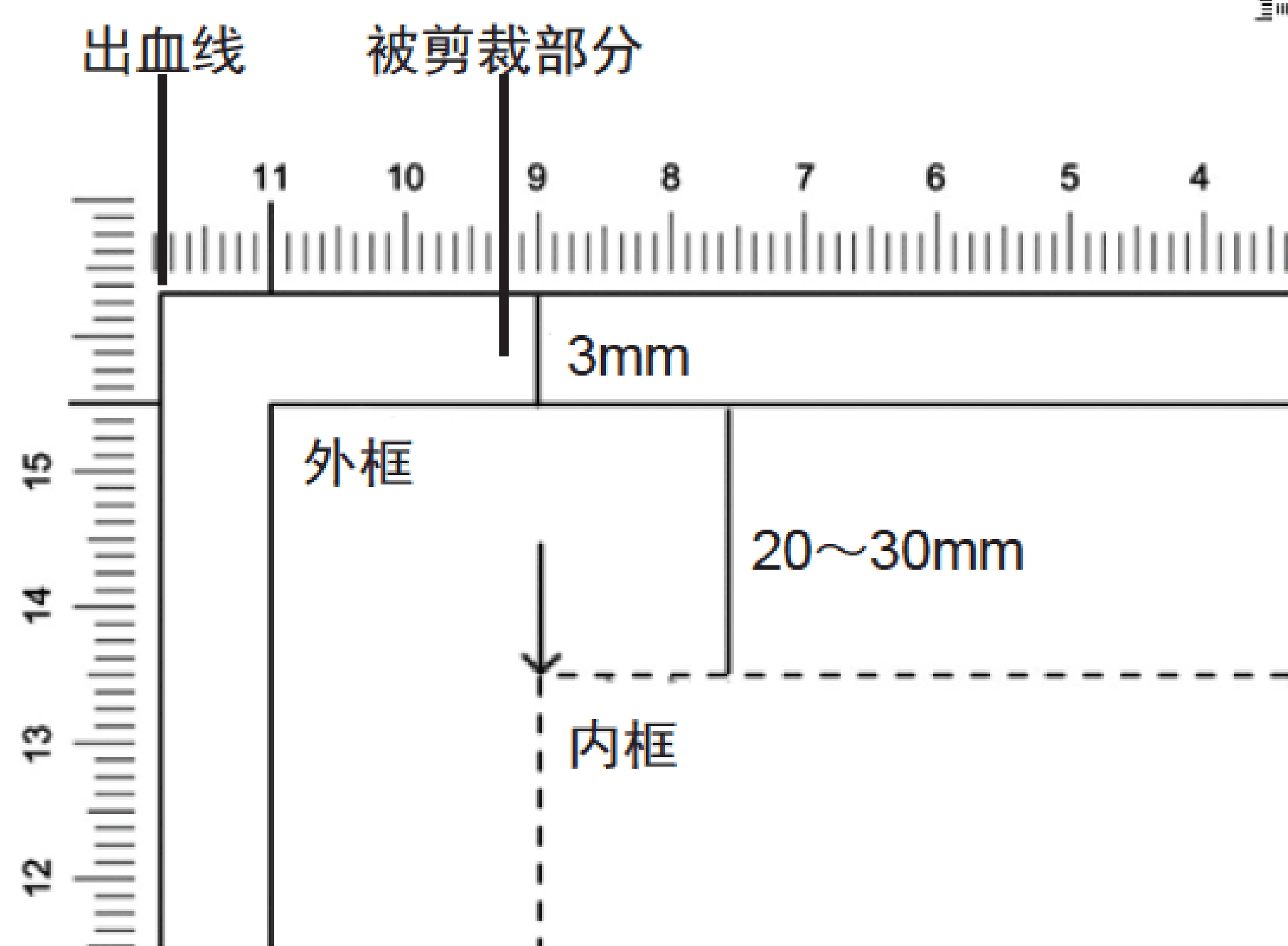
绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点纸等。

纸张

常用的纸张有原稿纸和网点纸。漫画用的原稿纸有A4和B4两种大小，其中B4用于商业杂志投稿，A4用于绘制同人志(指有着相同志向的人们、同好，所共同创作出版的书籍)。



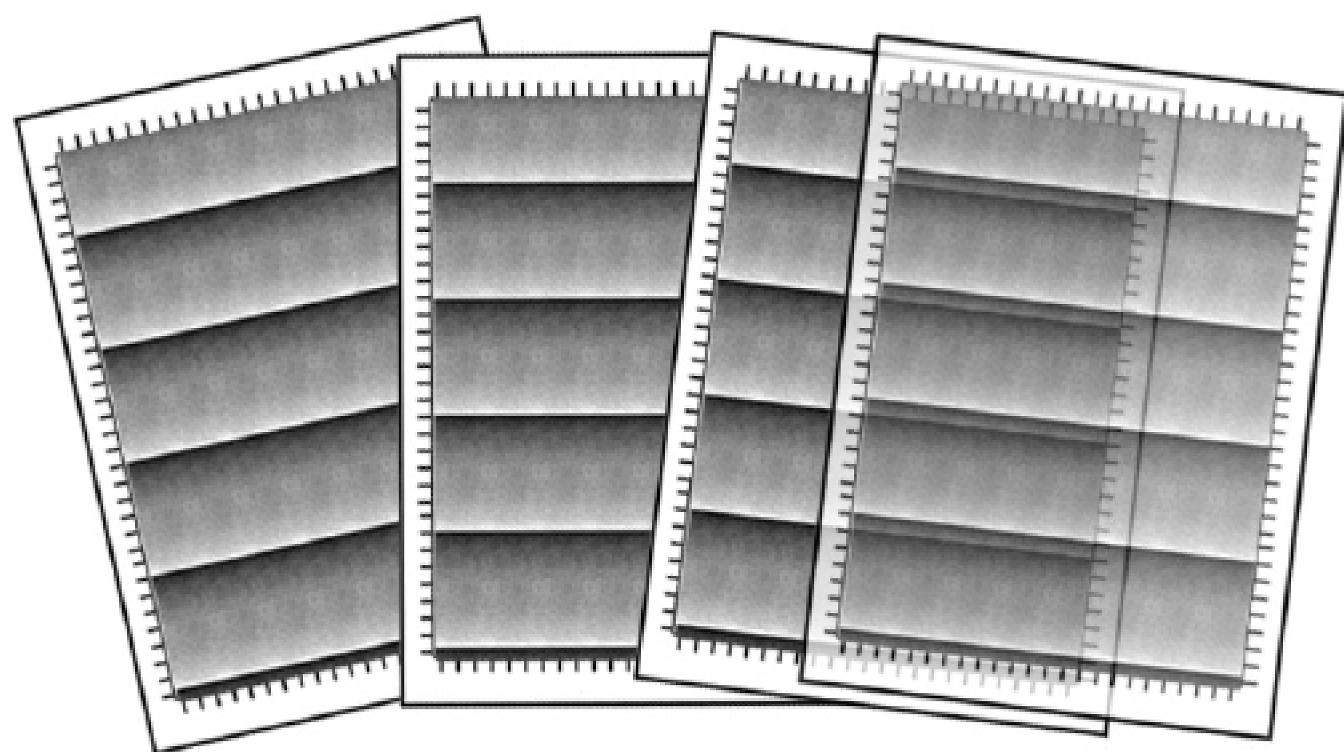




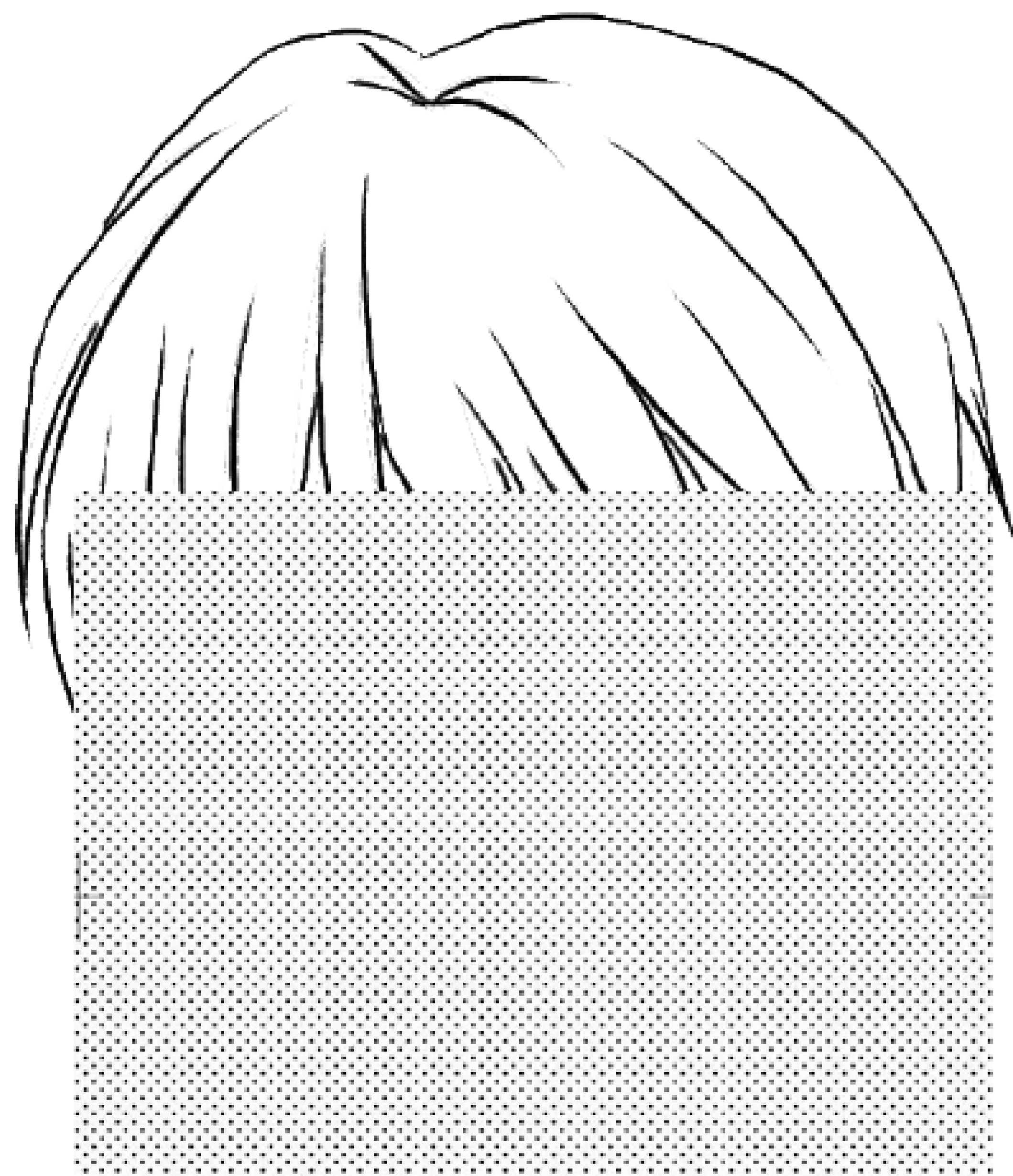
原稿纸：原稿纸是漫画专用纸，吸水耐用而且很厚，经得起反复渲染，自身有用到排版的格子设计，分为出血框、安全框、尺寸框。这种纸可以用来绘制草稿并进行描线。

网点纸：网点纸也叫网纸，根据材料可分为纸网、胶网等。胶网自带黏合面，纸网则需要用胶水黏贴，胶网的价格一般比纸网贵。









透明胶网：透明胶网以透明不干胶片为介质，成本相对较高，但无须重复描线，使用简便，只需使用薄纸(如信纸)在原稿上用细钢笔描出所需贴网点区域的轮廓即可。

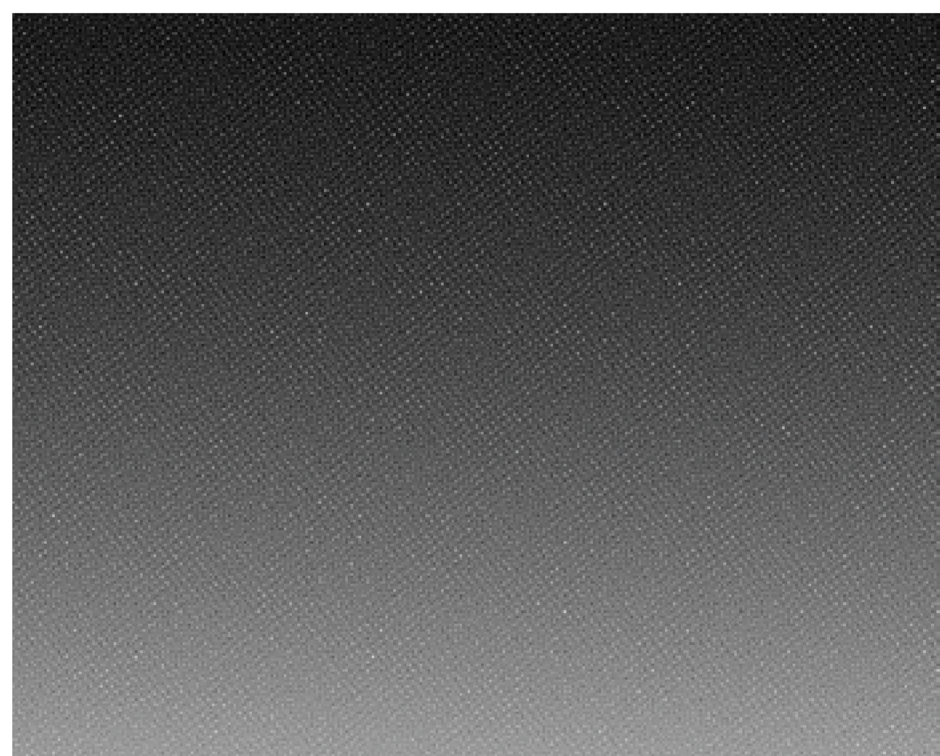
不透明纸网：纸网一般是不透明的，其介质为无黏性的透明胶片，成本、效果适中，可反复使用。缺点是需结合复印机使用，操作相对麻烦。

根据网纹将网点纸分为以下6类。

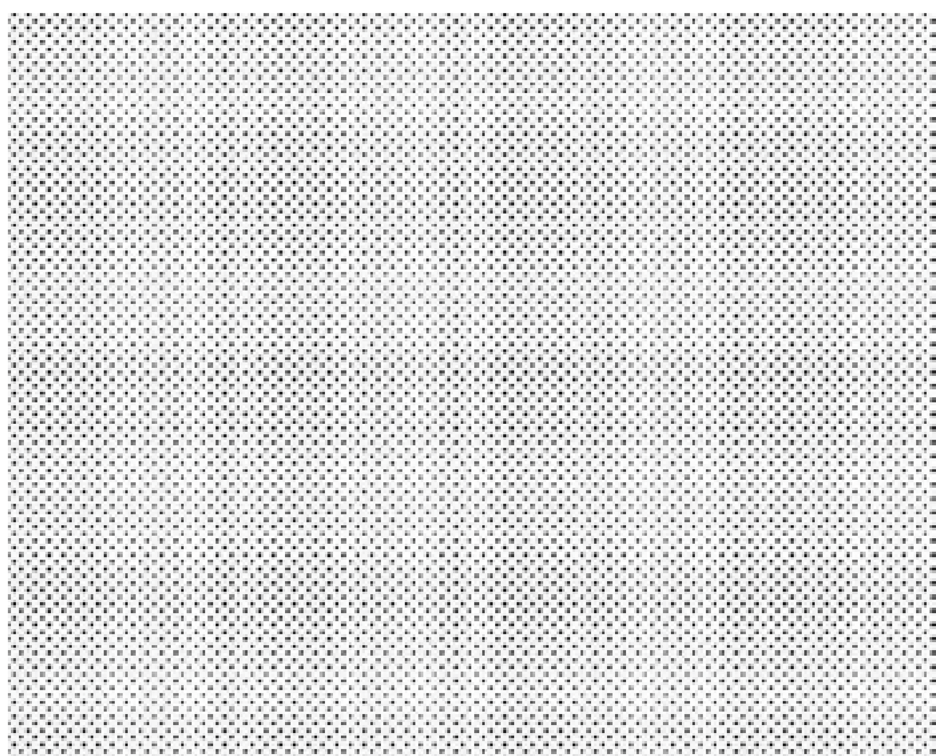
渐变格网：表现纹理的明暗，也可用来表现气氛。

普通平网：常常用来表现阴影。

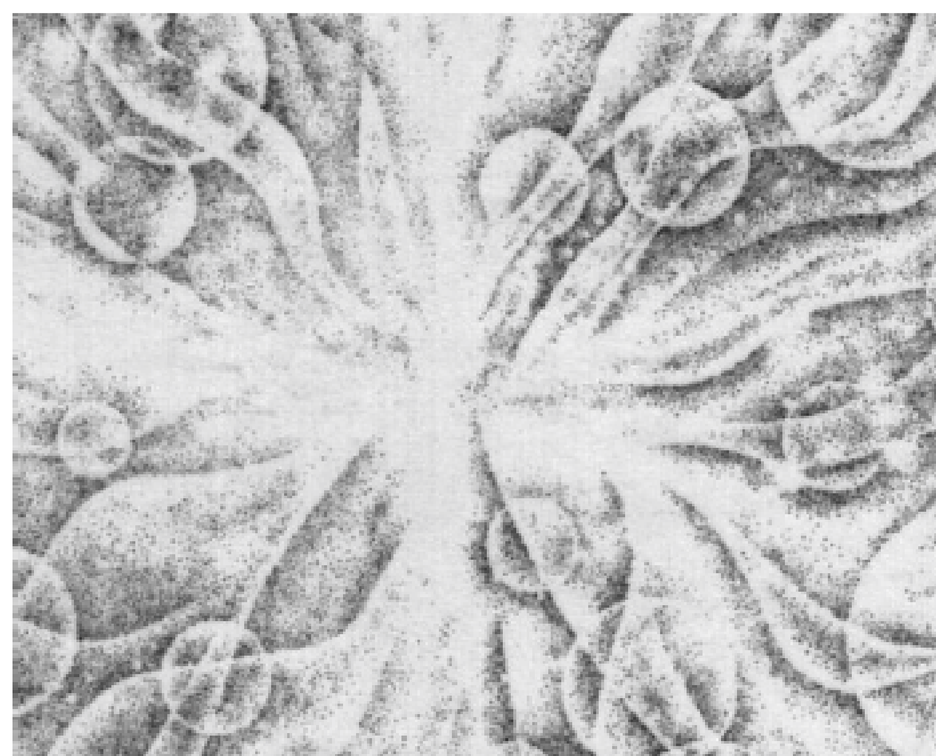
泡泡气氛网：用来表现梦幻般的恋爱气氛。



渐变格网



普通平网

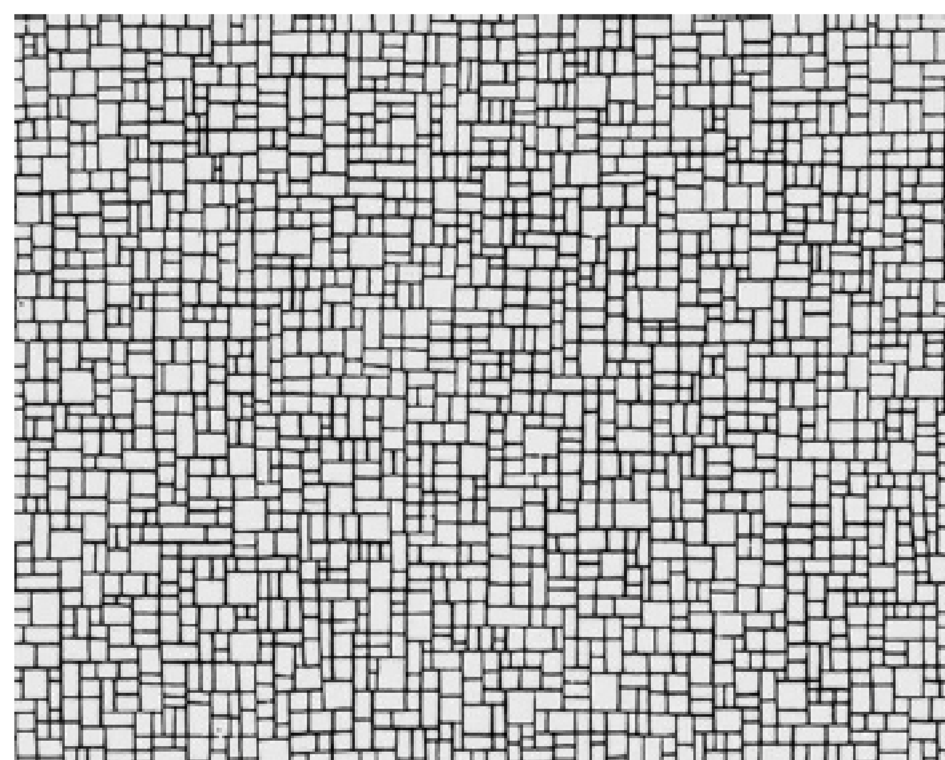


泡泡气氛网

纹路网：常用来表现物体的纹路和质感。

闪光气氛网：表现紧张剧烈的情感和气氛。

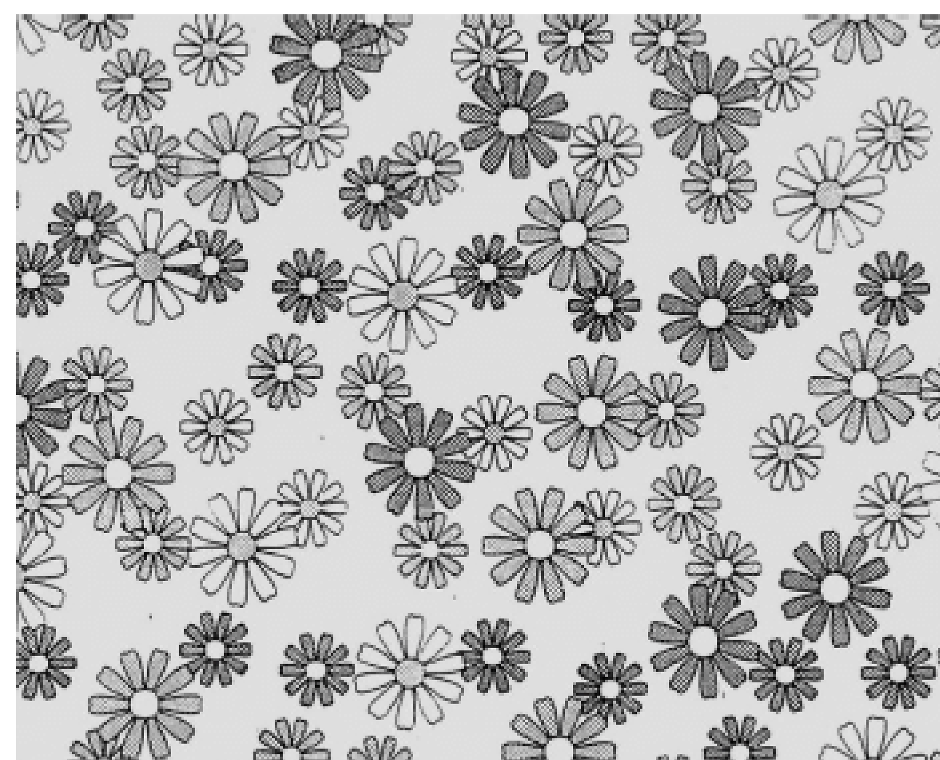
小花图案网：常用来表现布料的花纹。



纹路网

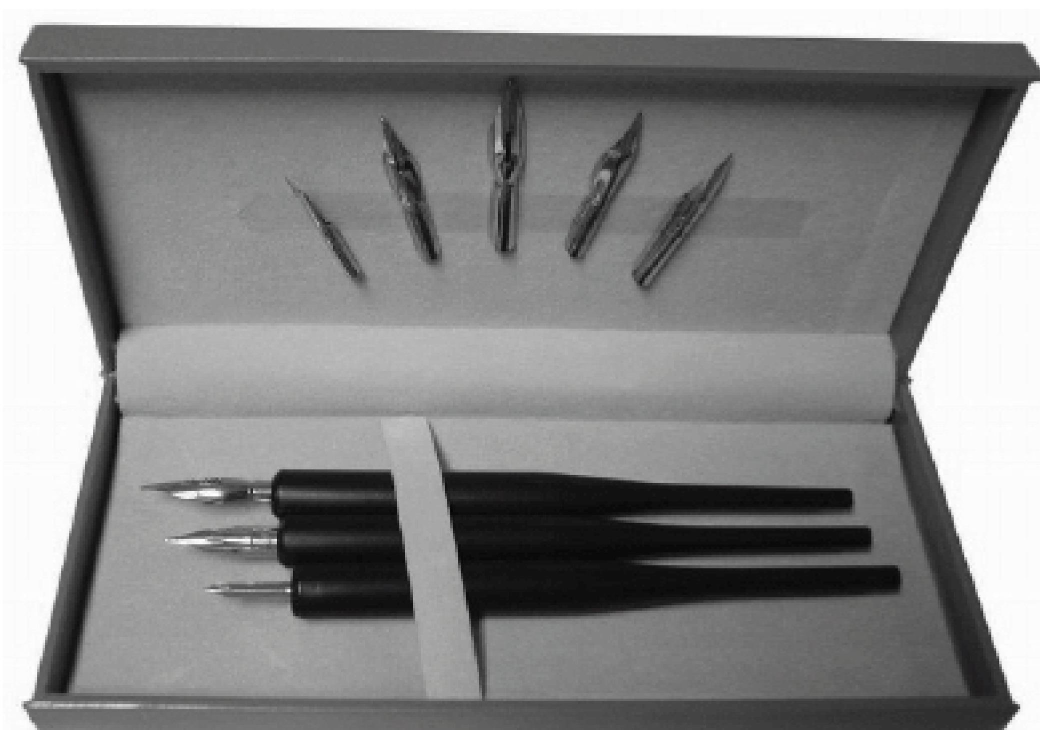


闪光气氛网



小花图案网

画笔



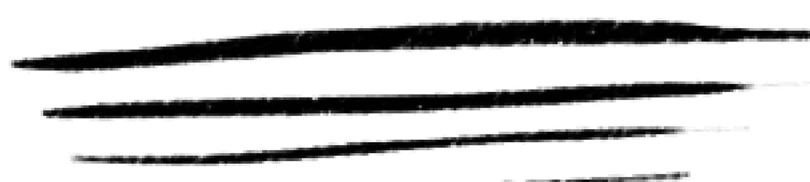
一幅成品画需要经过很多工序，所需要用到的笔也有很多，如铅笔、蘸水笔、毛笔、马克笔等。

蘸水笔：用来上墨线。蘸水笔的种类比较多，可以根据所绘制内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。

蘸水笔是由笔尖和笔杆两部分拼接而成的，可以拆换笔尖。



硬G笔尖



硬G笔尖弹性很强，适合绘制很细的线条。



D型笔尖



D型笔尖弹性小，较易控制线条的粗细变化。



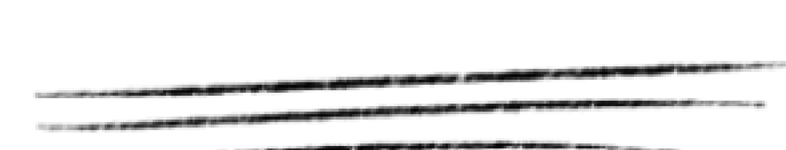
学生笔尖



学生笔尖弹性小，绘制的线条较细且较均匀。

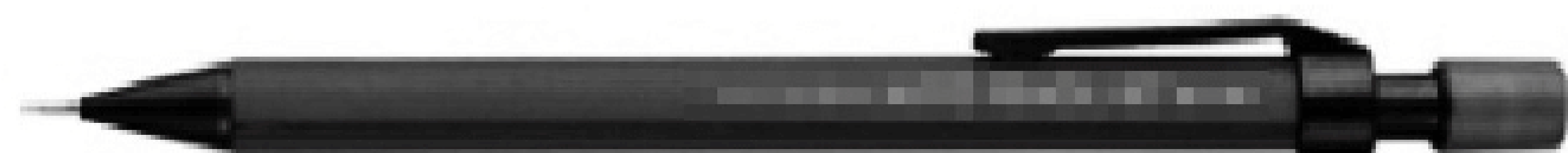


小圆笔尖

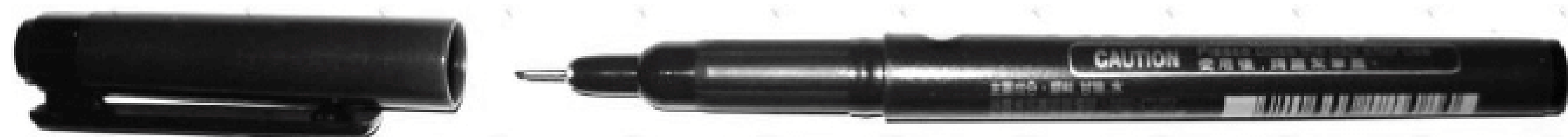


小圆笔笔尖最细，适合绘制较精细的细节部分。

此外，自动铅笔、针管笔、鸭嘴笔、毛笔、马克笔等都是比较常用的笔具。



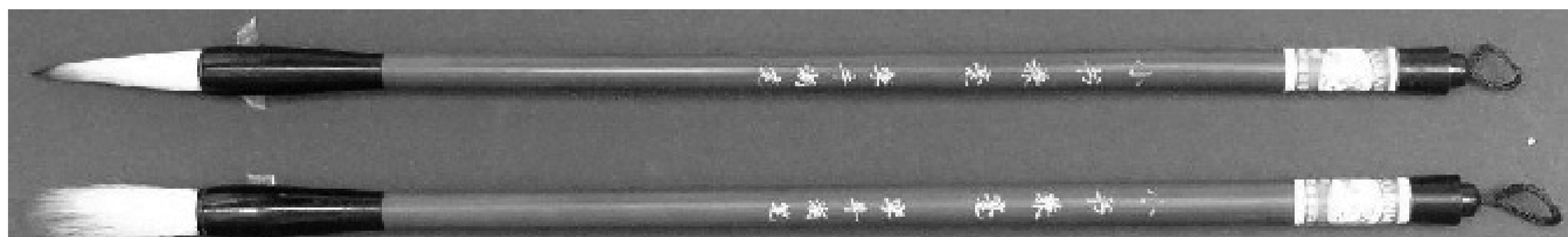
绘制草图最好选用笔尖较细的自动铅笔。



针管笔出墨稳定，适合绘制细节，有一次性和上墨两种类型。



鸭嘴笔用于绘制框线，可通过调节旋钮绘制出粗细不等的直线。



毛笔用于大面积的涂黑或者上色。



马克笔用于书写拟声词或者上色。

墨水

绘制漫画需要用到墨水，常见的墨水分为耐水性墨水、水溶性墨水、彩色墨水、白色墨水，下面分别向读者进行介绍。





耐水性墨水：用于勾线或书写的漫画专用墨水，特点是遇水不会溶化，流动性、墨浓度、附着力以及耐晒指数极高。

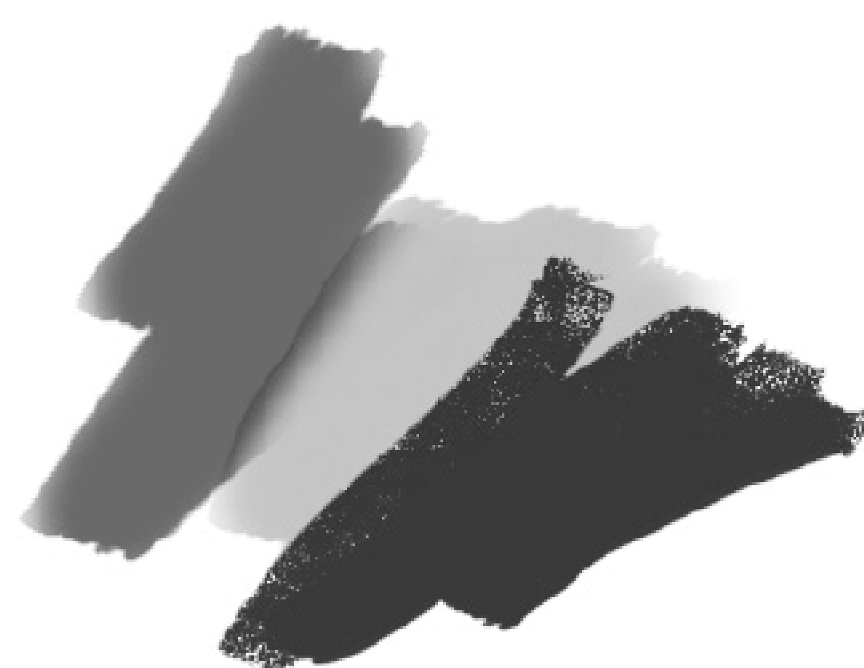




水溶性墨水：可掺水调出不同的浓度，具有良好的渗透性和可变性，在涂黑时使用，也可以用墨汁代替。







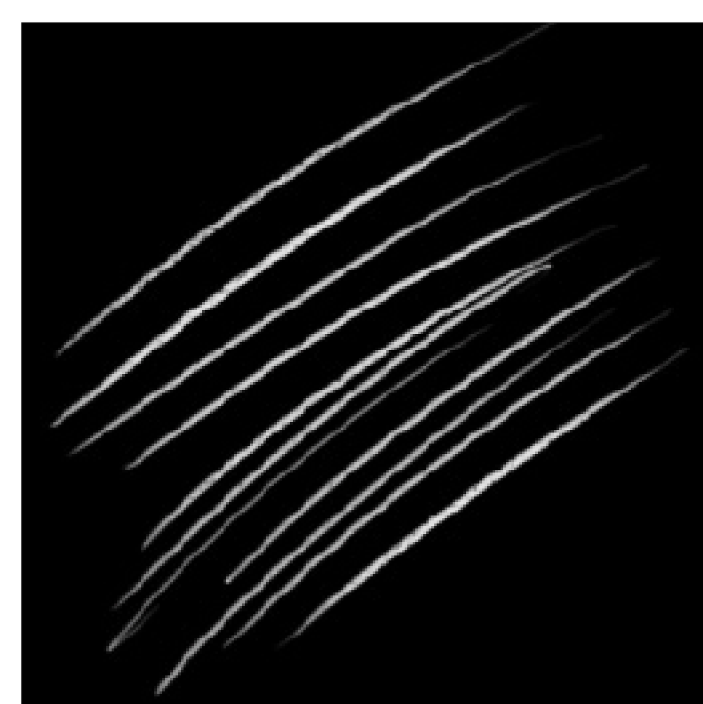
彩色墨水：可分为速干性和耐水性两种彩色墨水，性质和黑色墨水是一样的。





白色墨水：可分为水溶性和耐水性两种，水溶性的白色墨水覆盖性低，而耐水性白色墨水主要是修正墨水，覆盖性强。





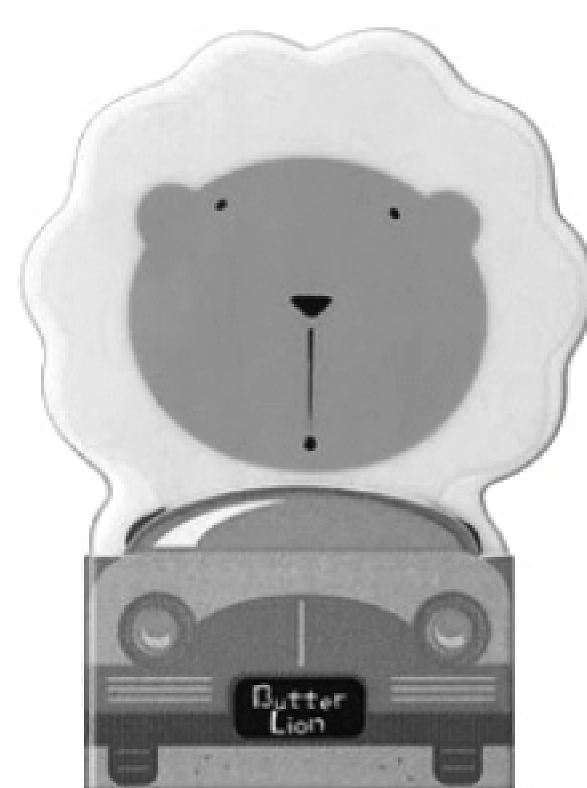
修正液：大面积修正需要用白色墨水，而精确修正使用修正液会很方便。

橡皮擦

下面介绍几种常见的橡皮擦工具。



普通橡皮擦：最常见的橡皮擦，可以大面积地擦去铅印。



卡通橡皮擦：样式漂亮，但材质较硬，不易擦除铅印。



可塑美术橡皮擦：材质比较软，可塑性及黏着性强。

网点处理工具

下面介绍几种常见的网点处理工具。



压网刀：贴网点时用于挤出黏合面的气泡。

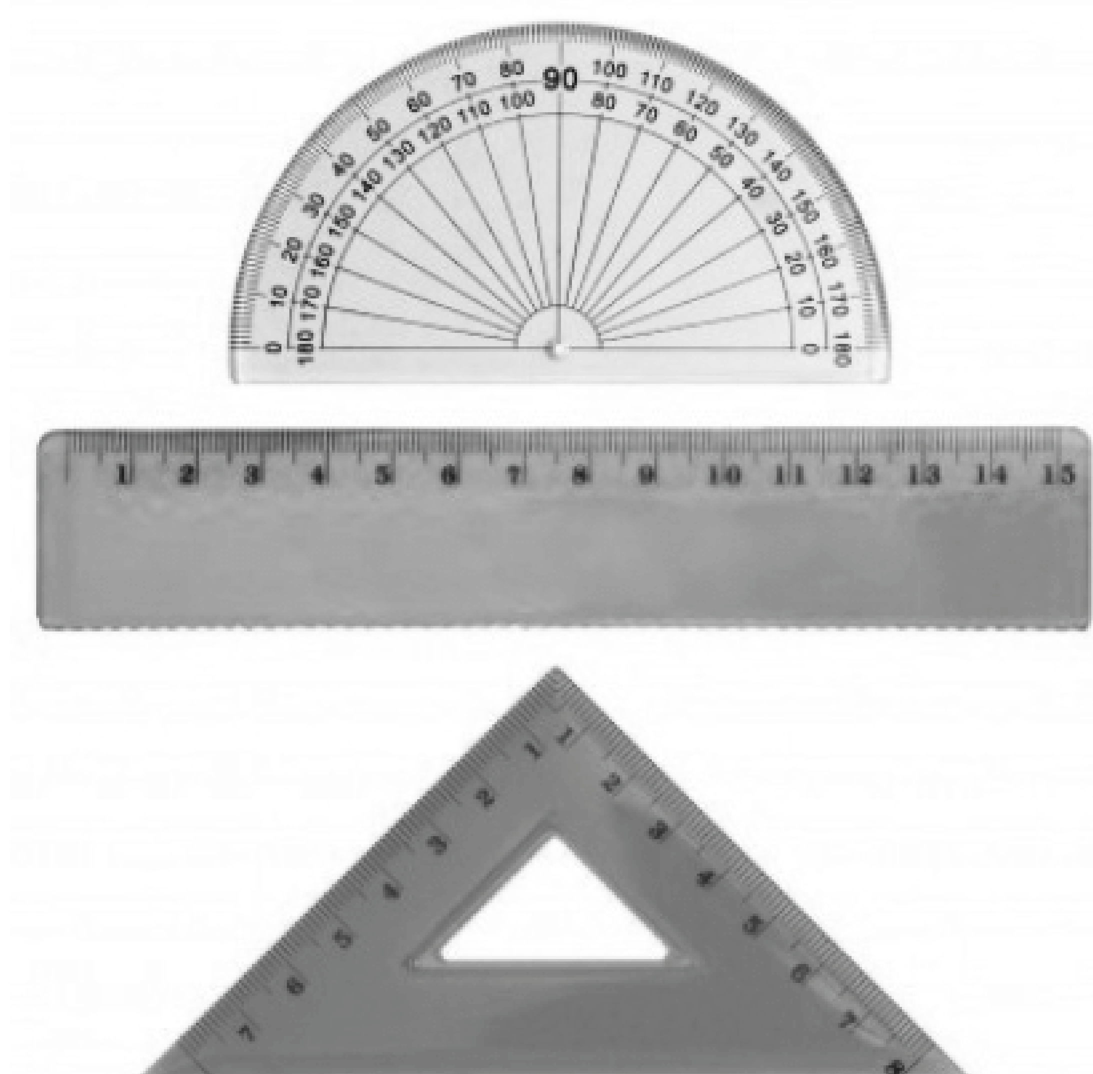


刮网刀：用于切割或削刮网点纸。

美工刀：除了削铅笔外也可用于制作网点效果。

尺子

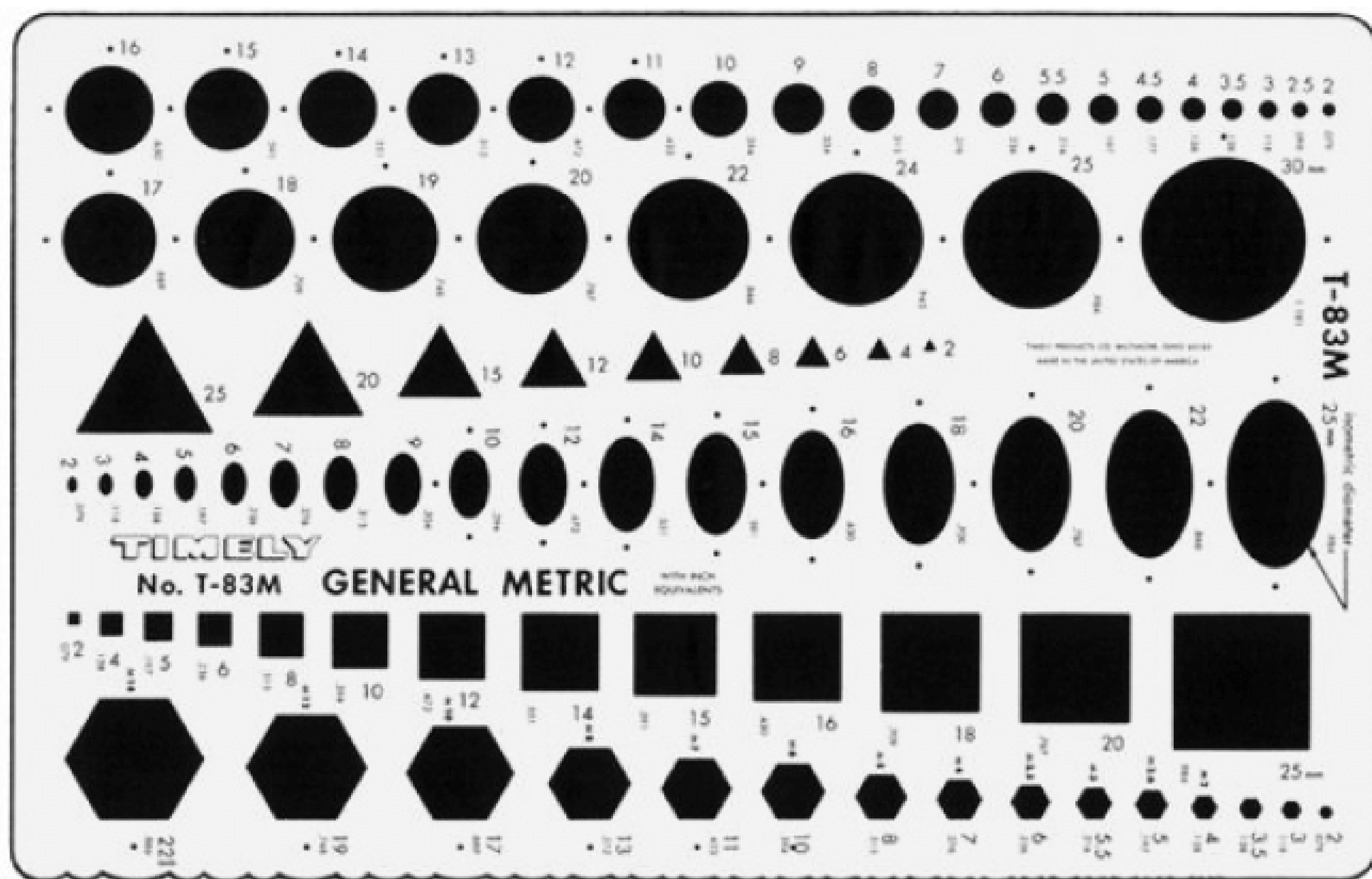
下面介绍几种常见的尺子，经常用于绘画中。



普通尺子：可互相配合绘制出平行线、直角线和速度线。



云形尺：尺子内部有很多弯曲的空槽，用于绘制各种繁复的曲线。



模板尺：模板尺的用法和云形尺一样，用于辅助绘制形状固定的几何体。

1.2.2　数码工具

随着计算机的广泛应用，在漫画界，绘制方法不再仅仅局限于在纸上做画，漫画设计已经进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等，下面来看看数码绘画所需的工具。



数码配置

下面介绍几种常用的数码产品，对于绘画者很有帮助。





计算机

一台计算机是数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式计算机，显示器内存至少在512 MB以上。

数位板

数位板又叫手绘板，是数码手绘工具中最重要的一个硬件，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。





扫描仪

扫描仪是一种外部设备，可以将纸上的原画扫描到计算机中，再利用相关软件进行上色处理，是职业漫画家所需要的绘画机器之一。

液晶屏数位板

液晶屏数位板改变了传统数位板的绘画模式，可直接在屏幕上进行绘画，目前也正在普及使用。



拷贝台

拷贝台是制作漫画、动画时的专业工具，动画家可以用来绘制分解动作(中间画)，漫画家可以用来将草稿描绘成正稿，并且方便网点纸的使用。

绘画的软件

用于漫画处理的软件有Photoshop、Painter、SAI等，下面简单介绍一下这三种常用的软件。





Photoshop图片处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可以进行漫画绘图等。





Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚烂多彩的图案，是绘画者首选的软件之一。





SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop来说更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。

1.3　尝试临摹绘制

在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能



更好地创作出自己的作品。

1.3.1 真人转变为漫画人物

漫画人物都是从现实中的真人转变而来的，可以根据真人来绘制出想要的卡通形象。下面通过照片来临摹人物的漫画形象，可以适当地添加自己想要的效果。

选择一个近景镜头的照片进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显，这样可以将人物的外形重点表现出来，使人物的相似度增强。



人物特点：炯炯有神的眼睛，微翘的嘴巴，尖尖的下巴，长长的头发，头戴毛线帽，还有一幅大框眼镜。

下面先来看看真人与漫画人物的对比，人物的帽子可以稍作修改，变成自己喜欢的效果样式，但大致的外形不变。



眼睛是人物的关键因素，大大的眼睛可以使人物看起来更加可爱，但神色要突显出来，所以为瞳孔填色时要有虚实的变化。

尝试将人物转变成漫画人物，下面来看看人物转变的过程。



1 用线条简单地勾勒出人物的形体样式，大致表现出人物的动作即可，绘制出人物的面部基准线。





2 根据照片慢慢地添加人物的外形轮廓，绘制人物的五官。注意人物的外形在转变时要适当地夸张一些。





3 根据草图细化边缘，给人物的眼睛添加镜框。注意为了不挡住眼睛的光芒，眼框的上半边大致表现即可。





4 将眼睛绘制出来。注意眼睛的绘制，填色时要有虚实变化，高光要一致。擦去多余的线条，最终效果图完成。





1.3.2 漫画角色临摹

每一个漫画爱好者都是从自己喜欢的漫画角色开始临摹的，临摹自己喜欢的漫画角色将会获得更多意想不到的绘画效果。下面来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

男性主角

主角是故事中最突出的人物，也是让读者最容易倾心的人物，下面来看看男性主角桐人的临摹方法。

桐人是一个年仅16岁的高中男生，心地善良、争强好胜，是网络游戏的爱好者，外形以剑客的样子出现。



1 为了更好地添加人物的外形样式，首先勾勒出人物的身体动作。





2 添加人物的外形样式，人物的大致草图绘制完成。



3 在前面草图的基础上勾勒出人物的外形，适当地修改前面绘制不当的地方。





女性主角

要突出女性主角的特色，就要将人物最基本的外形特点表现出来，如人物的招牌动作、夸张的头型、突显人物个性的衣着等。下面就来看看女性主角亚里亚的临摹方法。

亚里亚是一个17岁的高中女生，身着水手校服，性格比较张狂急躁，但心地善良，是一个直爽的女孩。外形娇小可爱，经常手持两把手枪随时准备战斗的样子。



先看看效果图，这是一个比较机动的漫画人物，手持手枪使人物看起来更加形象有特色。





1 用线条勾勒出人物的基本动作，以便后续绘制。

2 根据人体结构来绘制人物的外部造型，酷酷的造型突显出人物的个性。

1.3.3 修改人物造型

根据临摹中的人物，加上自己的创意，可以绘制出自己想要的人物形象。

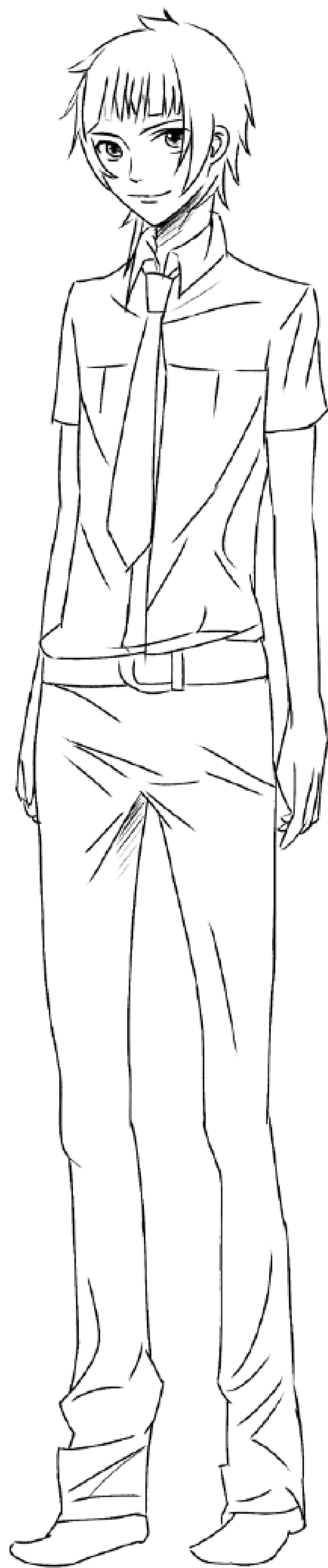
男生造型

在漫画中，男性角色的外形基本上变化不大，要区分出不同的人物就要通过改变人物的衣着来塑造不同的角色，人物形体不变，改变人物的头型和衣着就能将人物变成另外一个人。



人物原形身体

绘制出一个容易改变的身体样式，以便绘制后面人物的外形样式。



学生造型

这是比较正式的学生装扮，衬衫与西裤的搭配，使人物看起来挺拔而有学生气质。



贵族公子造型

这是高贵而有气质的贵族公子造型，少不了有型的长卷发，披着中长袍，脚穿长靴。

女生造型

在漫画中，女性角色的外形基本上大同小异，可以通过改变人物的着装和头型，变成另一个人。



人物原形身体

女性的身体曲线要表现出来，身体比较圆润，人物的腿部比较修长。



精灵造型

精灵最突显的特征就是有两只尖耳朵，身着奇特的服装，腰间挎着一把剑。

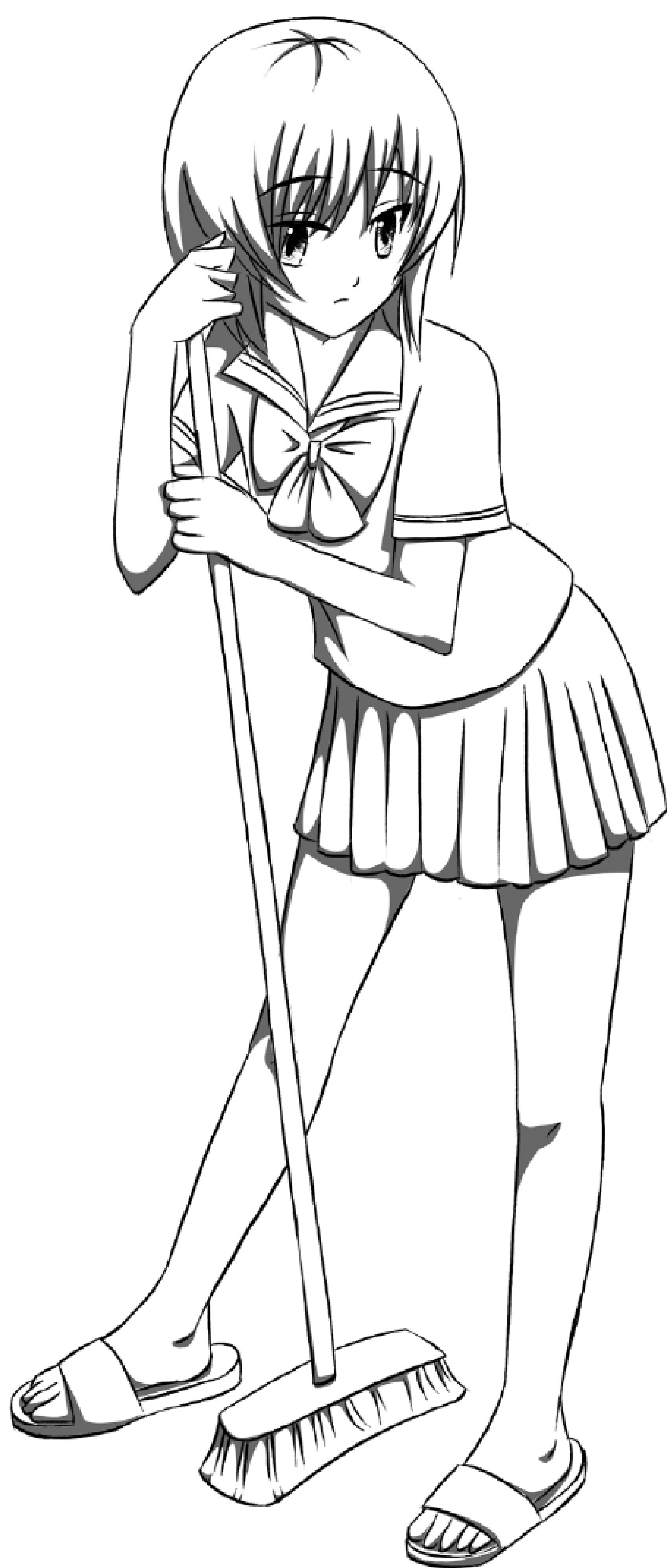


学生造型

这是比较正式的一套学生服，裁剪比较整齐的上衣，搭配一条短装的百褶裙。

第2章

漫画草图绘制要点



本章将介绍漫画人物草图的绘制要点，主要内容有静态人物构思、动态人物构思、漫画角色构思、如何表现阳光活泼的女孩、如何表现冷酷帅气的男孩和如何表现成熟稳重的中年等，最后通过一个实例来讲解人物绘制的基本流程。

2.1 草图构思

草图构思是绘画的基础，绘画的时候总是要先想到“画什么东西、什么样的姿势、要表达什么等”，再带着这样的想法去构思自己想要表现的画面。本节将通过几种人物构思来学习如何进行草图构思。

2.1.1 静态人物构思

静态人物的动作比较缺乏动感，通常以坐姿为主，只能在有限的空间中表现人物的姿势。

女性静态表现



头部靠在弯起的腿上，表现人物沉思的模样。



这是一个俯视镜头，女孩双腿紧靠，双手伸直放在膝上，表现女孩内向的性格。



这是一个跪坐的姿势，是一个比较舒适休闲的样子。



女孩自然地坐在地上，两只手似乎在表示什么。

男性静态表现



这是人物静坐的姿势，双腿自然地弯曲，双手放在脚踝处。



这是一个侧面的姿势，从人物的姿态来看，似乎是在休息。





这是一个正面的坐姿，两只手臂自然地放在膝上，是比较安静的动作。



人物头部下垂，身体呈现出放松的状态，四肢自然地弯曲着。

2.1.2 动态人物构思

动态的人物通常是立起的，通常表现出非常有视觉冲击的动作。

女性动态表现



这两个人物的构思都是人物进行某一个动作时表现出的一个姿态，并不像绘制静态人物时那样要注意重心问题。

这是人物在进行某一动作时表现出的准备动作。

男性动态表现

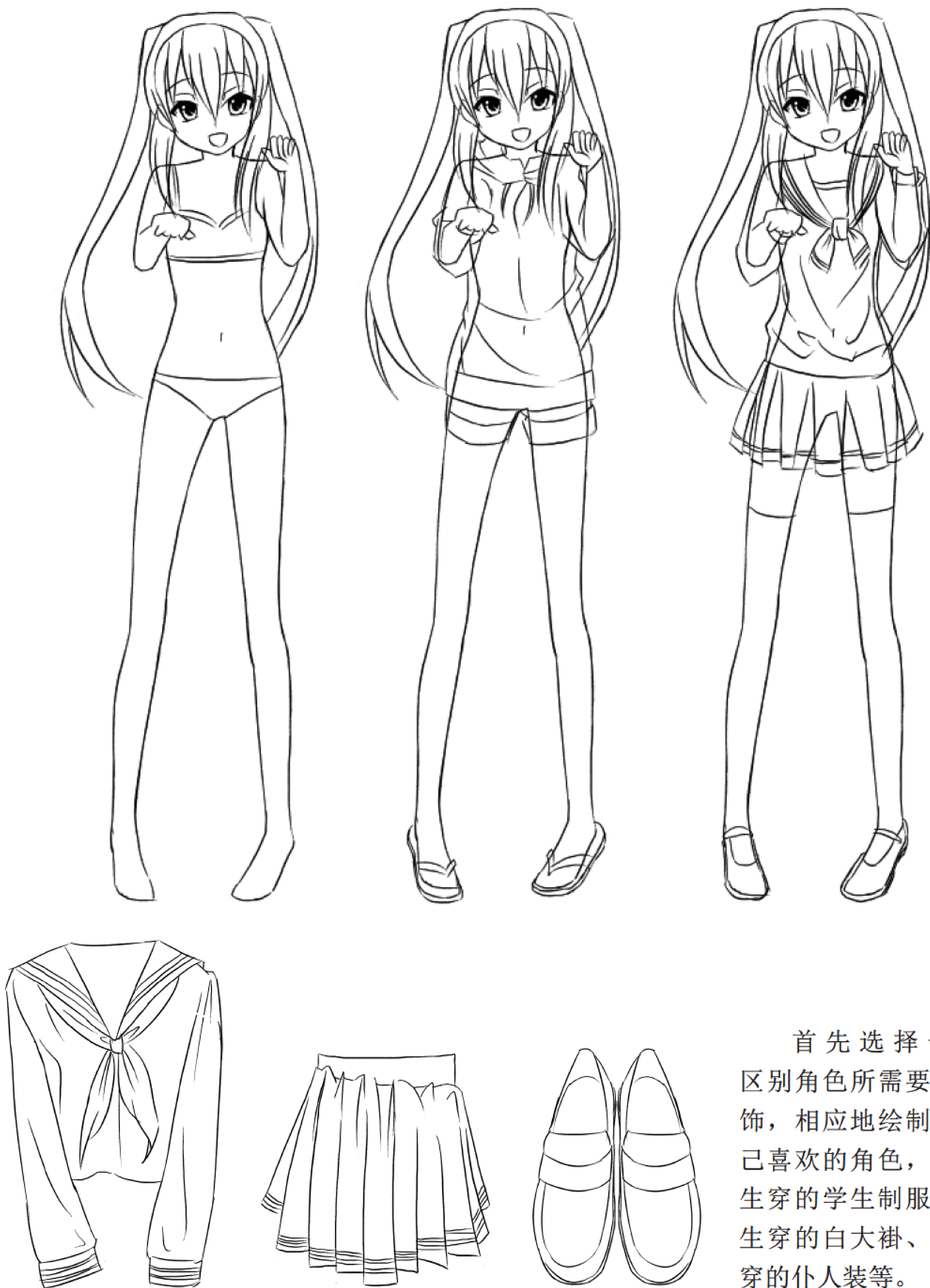
这是人物在进行某一个运动时而表现的状态，充分地表现出了四肢的运动状态。

这是人物运动时表现的姿势，强烈的姿态少不了透视给人带来的视觉冲击力。

人物在进行某一件事情有时会做出相应的动作时，全身的肌肉都会动起来，所以绘制人物肌肉时要相应地变形，从而表现出人物动作的状态。

2.1.3　漫画角色构思

前面已经进行了人物动、静两种状态时的草图构思，接下来进行漫画角色的构思。首先要想清楚自己要绘制一个什么样的角色，是学生？医生？还是一名剑客？带着这些思考一起来学习如何构思漫画角色。



首先选择一款区别角色所需要的服饰，相应地绘制出自己喜欢的角色，如学生穿的学生制服、医生穿的白大褂、仆人穿的仆人装等。

下面以女仆和剑客为例，将人物的样式绘制出来，以此作为所需构思的灵感。



女仆装通常表现人物为女仆这个角色，动作调皮的样子会使人物生动可爱。



这是一个古装剑客角色，长发飘飘，身着便装，手持一把长剑，整个人物体现出剑客冷酷的性格。

2.2　动漫人物角色草图设计

构思完成，那么如何设计一个完整的角色，并且将这个角色的特色体现出来，使人能够印象深刻呢？接下来就一起来看看动漫人物角色的草图是如何设计的。

2.2.1　如何表现阳光活泼的女孩

阳光活泼的女孩通常是带着开朗的笑容，活泼的女孩比较好动。接下来看看如何绘制这些阳光活泼的女孩。



阳光活泼的女孩带着开心的笑容，身体做着调皮的动作。



阳光的女孩神情总是充满着自信。



不管是怎样的状态下，阳光的女孩总是乐观的。



2.2.2　如何表现冷酷帅气的男孩

帅气的男孩有很多种不同的类型，如有阳光的、腹黑的、冷酷的等。下面就来看看如何表现冷酷帅气的男孩。

这是在不同的衣着下表现出冷酷帅气的男孩，帅气的男孩可以穿着悠闲的便装，也可以穿着大气的古装，冷酷的表现主要在于人物的面部表情。

2.2.3　如何表现成熟稳重的中年人

成熟稳重的中年人主要表现在人物衣着和面部表情上。



成熟稳重的中年人可以表现出两种人物，一种是居家的中年人物，另一种是成功事业的中年人物，两种不同的装扮都可以表现出人物成熟稳重的样子。



2.3 动漫人物绘制的基本流程

通过前面动漫人物草图的构思和角色设计，下面我们绘制一幅完整的作品。

2.3.1 草图构思

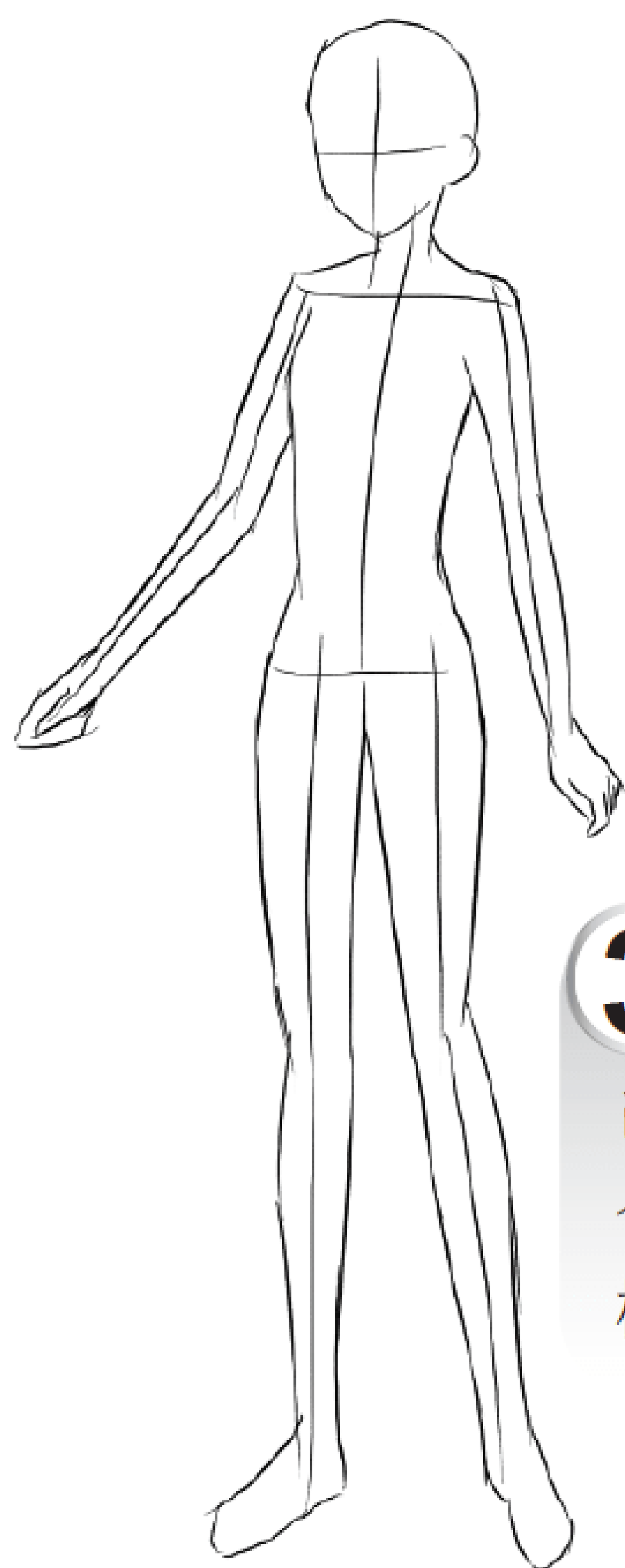
首先是草图构思——构思人物是一个什么样的角色。这里构思为一个穿着水手服的女孩。



1 绘制出一个正在拖地的女孩的姿势。



2 为女孩添加水手服，手里拿着拖把。



3 前面的形象不是自己所要的，再构思出一个女孩的形体，直立的样子比较呆板。

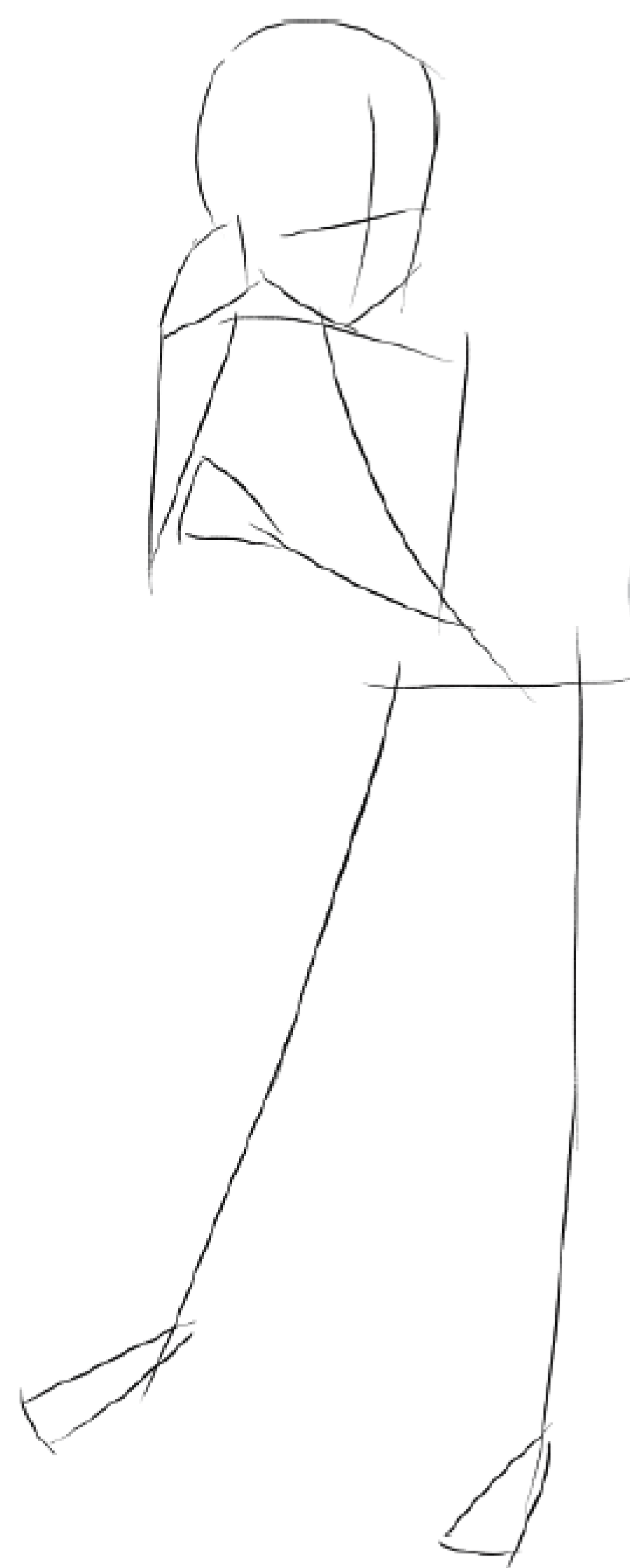


4 添加水手服看看整体形象。经过多次的构思挑出一幅自己最满意的草图继续绘制。

2.3.2　实例绘制

经过前面多次的草图构思，选出一张自己满意的构图。下面是以一个身着水手服拖地的女孩为例来进行绘制。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大概形体，人物躬着身体，上半身向前倾，两只手做握住东西的动作。



2 将人物的身体结构勾勒出来。注意两只手臂的动作要协调，柔软的腰部曲线要表现出来。



3 在前面草图的基础上为人物添加头发、衣服、鞋子和拖把，简单地勾勒出人物的外形轮廓，以便自己有再发挥的空间。



4 继续刻画人物的外形，根据基准线添加五官，细化人物的头发，使头发层次丰富起来，为衣服添加线条，使衣服的纹理表现出来。



整理画面





5 整理画面，在前面草图的基础上详细地绘制最终线稿，注意绘制的线条要流畅，头发的层次感要表现出来。

6 添加阴影。注意每处的阴影都要根据形体来体现，如每缕头发都要绘制阴影，这样才能表现出头发的层次感。



7 绘制拖把和人物的下半身，简短的百褶裙使人物的腿部修长而有活力。



8 添加阴影。注意因为光源是从右上角照射下来的，所以整体阴影偏左下角。





9 擦去多余的线条，检查整体效果，将不当的地方再作修改，最终效果图完成。这是一个手拿拖把的女孩，一身学生装使人物看起来既青春又有活力。





这是一个侧面的样式，两只眼睛的角度不一样，形态也就不一样，注意头发在脸部投下的阴影也要绘制出来。

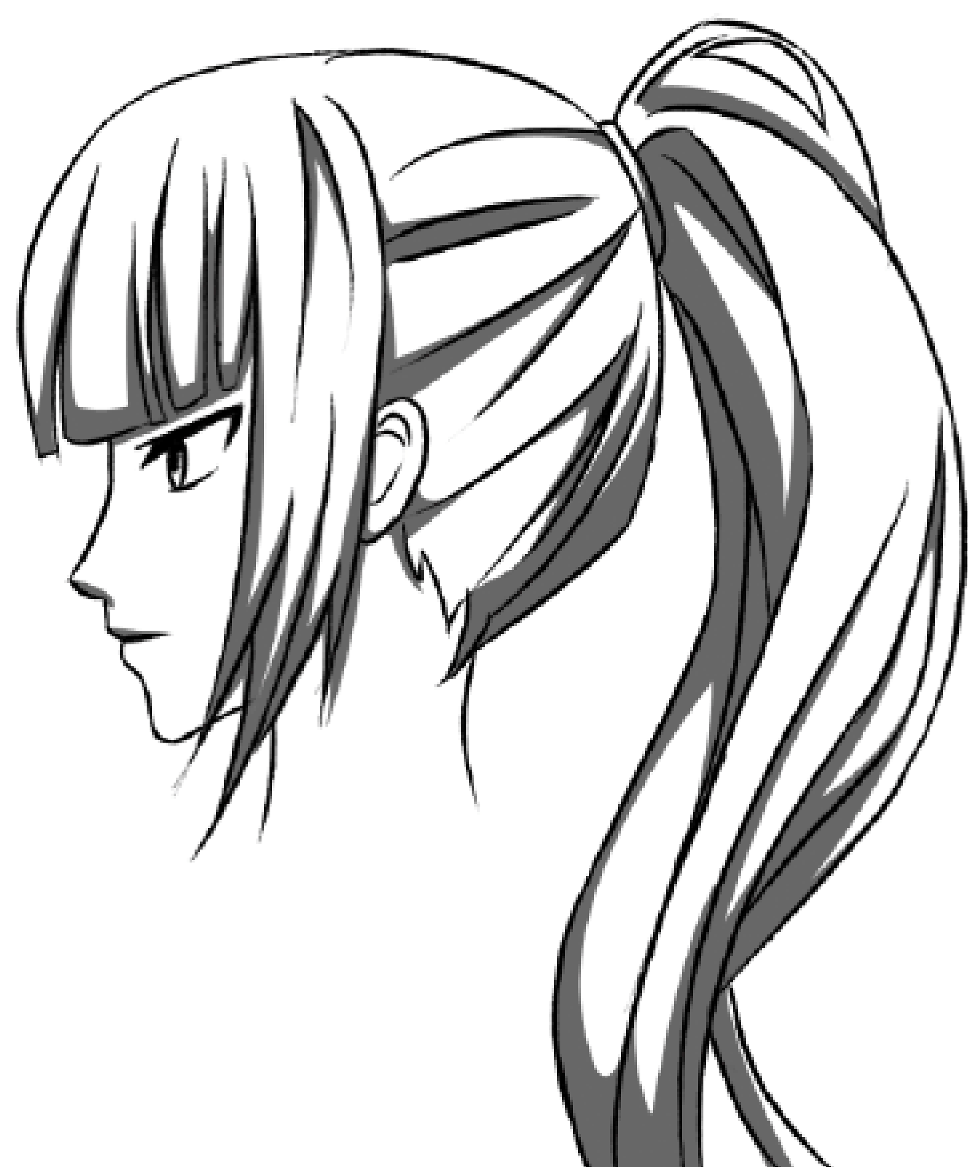


脚穿着简单的拖鞋，注意鞋子要紧贴脚型来绘制，这样才不会出现鞋子与脚“脱节”的现象。

第3章 人物头部的绘制技法







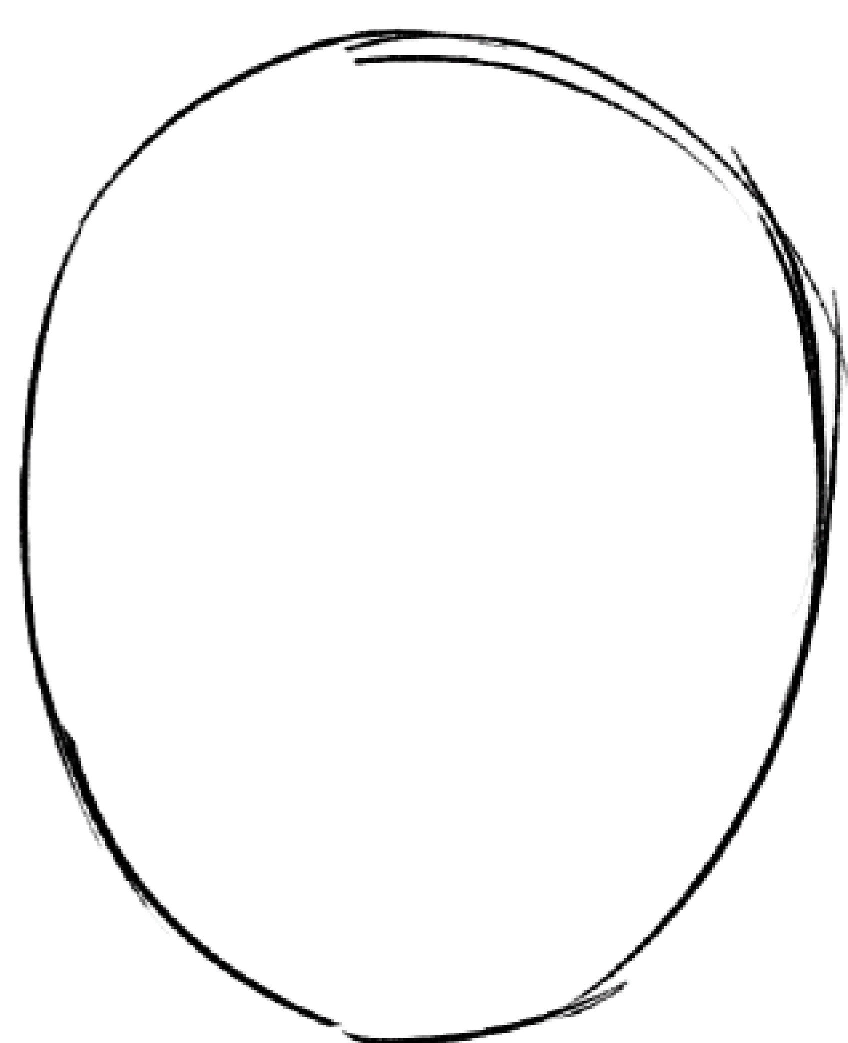
漫画中，人物形象最重要的表现部分就是头部。本章将学习头部绘制的基础知识，运用十字基准线来确定头型，并讲解不同脸型的变化、不同角度的头部表现。五官也是本章要讲的重点内容之一。发型也是塑造人物的重要手段，本章主要讲解绘制发型的生长规律、不同形态的头发和不同发型的表现等几大要点。

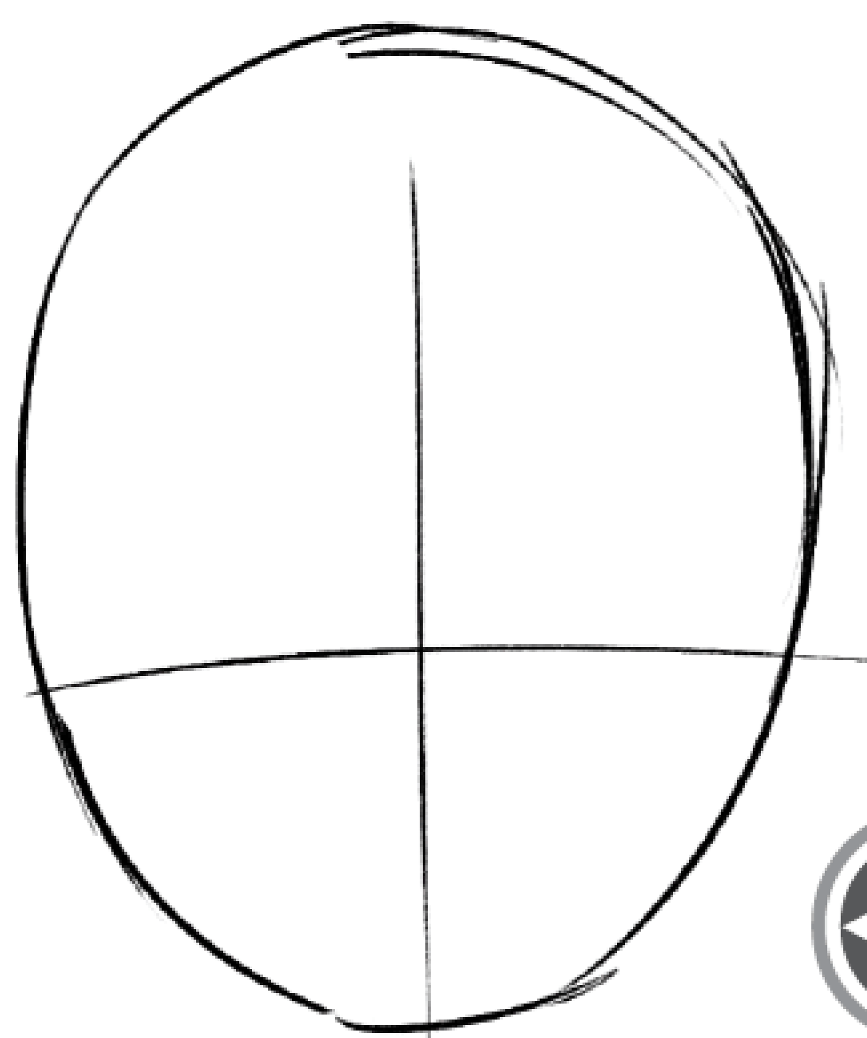
3.1　绘制人物头部的轮廓

掌握人物面部的绘制是很重要的，各种不同的角度下，不同脸型的面部轮廓也会有所不同，给人的印象特征也会不一样。下面就一起来学习面部的绘制。

3.1.1　十字基准线的运用

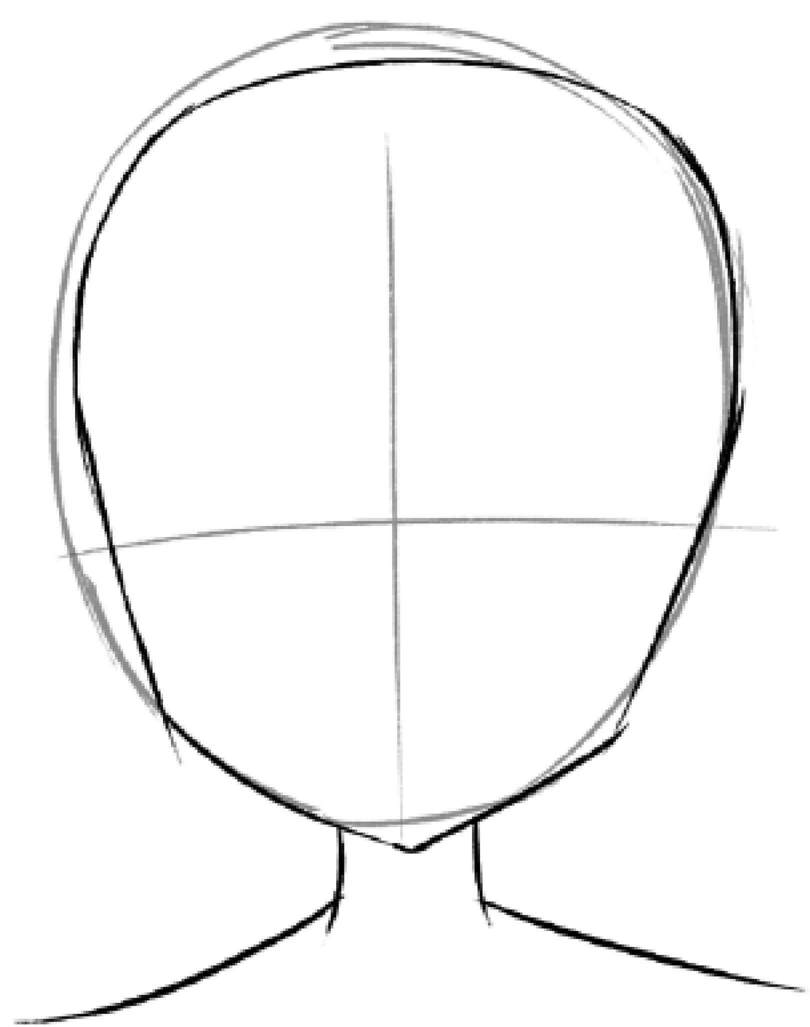
在绘制人物的面部时，为了更准确地绘制出头部的轮廓和五官的位置，常使用“O”和“十”来代替人物的头部，再进行深入刻画，使用的“十”字就被称为基准线。下面就来看看如何利用十字基准线来绘制人物的头部。







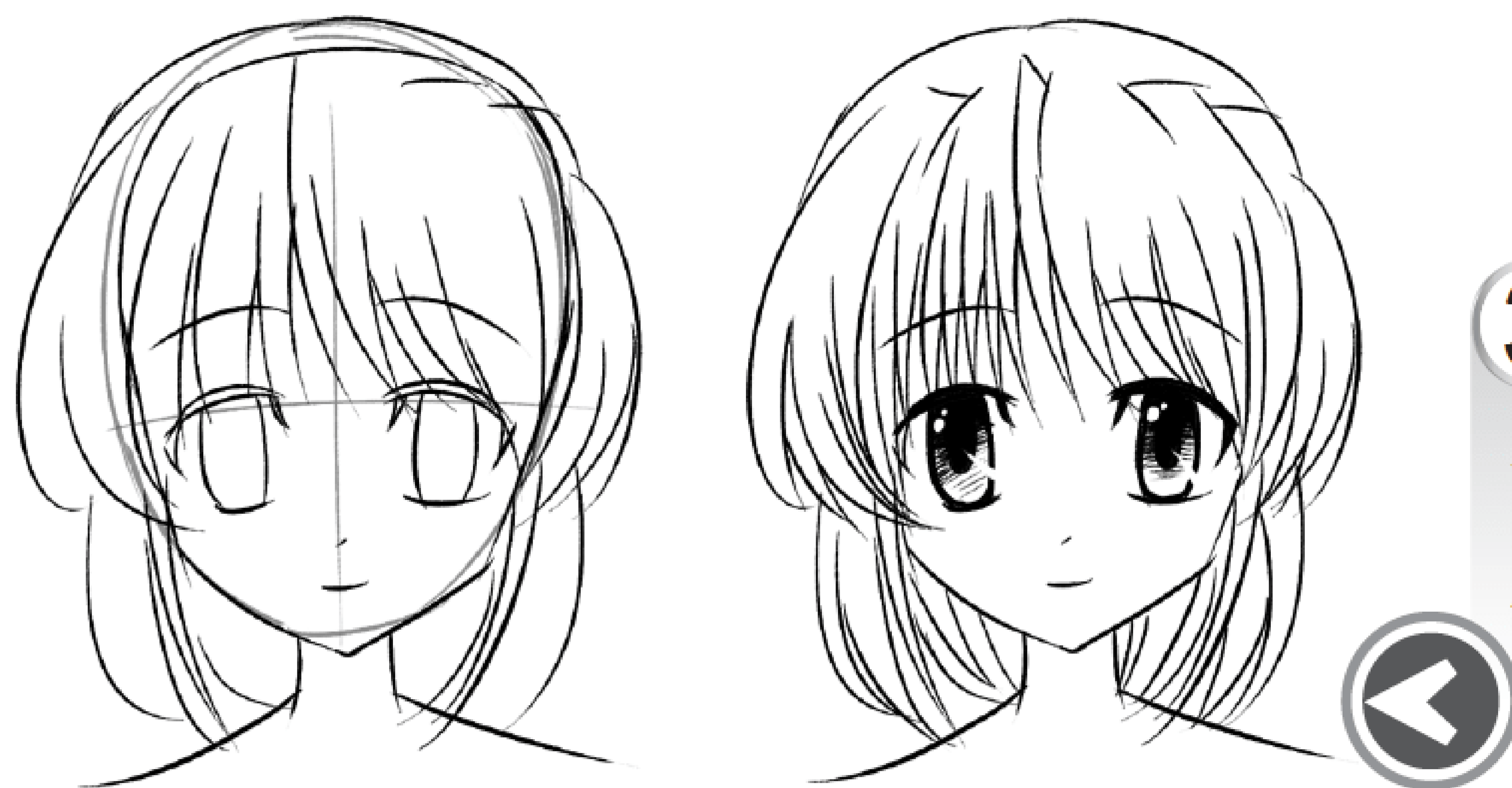
1 用圆和十字勾勒出人物的头型，十字基准线是决定五官的位置，用来辅助面部所朝的方向。







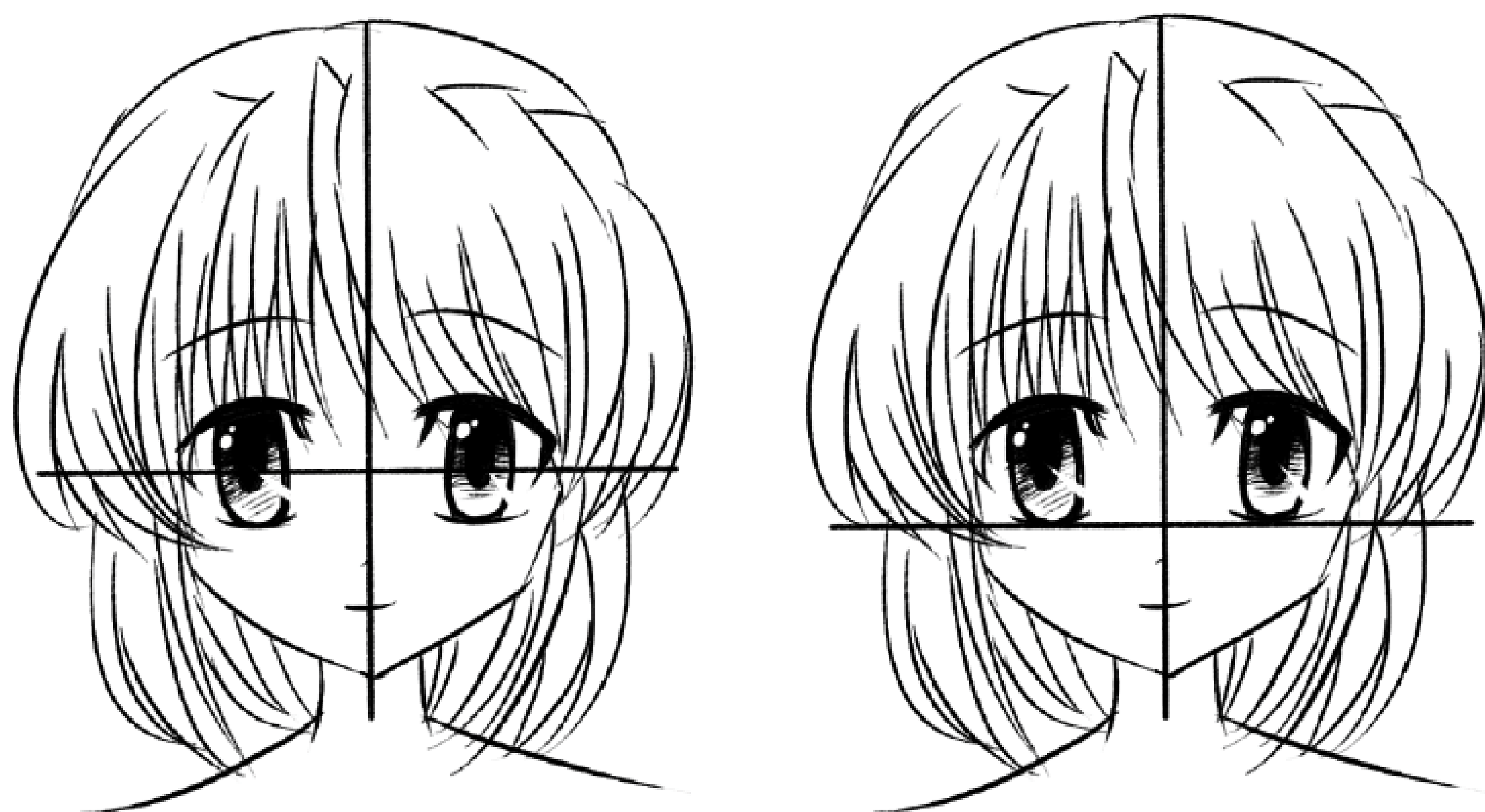
2 根据圆形勾勒出人物的脸型，根据基准线确定人物的五官位置，人物的大致头型绘制完成。



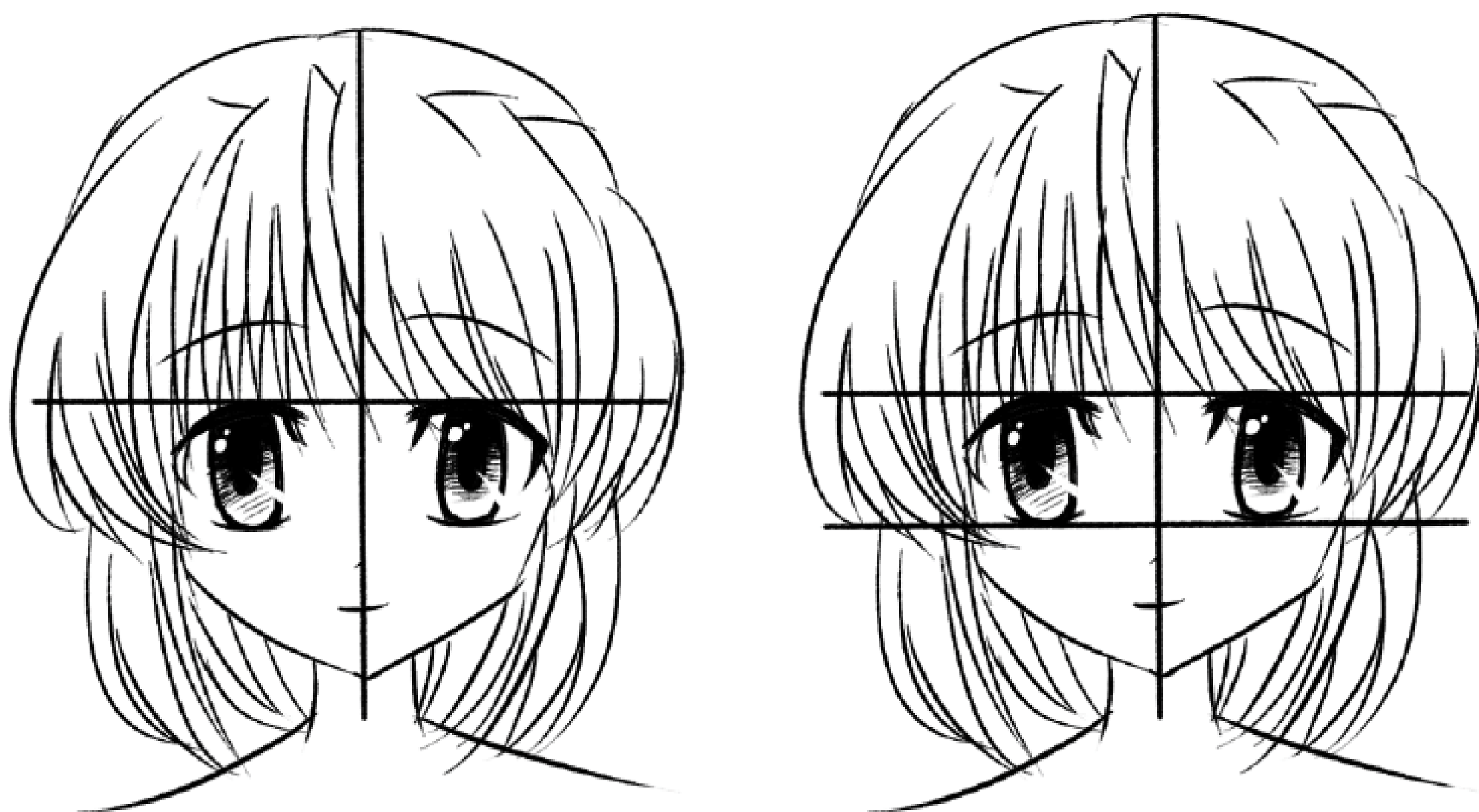


3 为人物添加头发，并且将眼睛绘制出来，整理画面，人物的头部初步绘制完成。

利用横线确定眼睛的位置

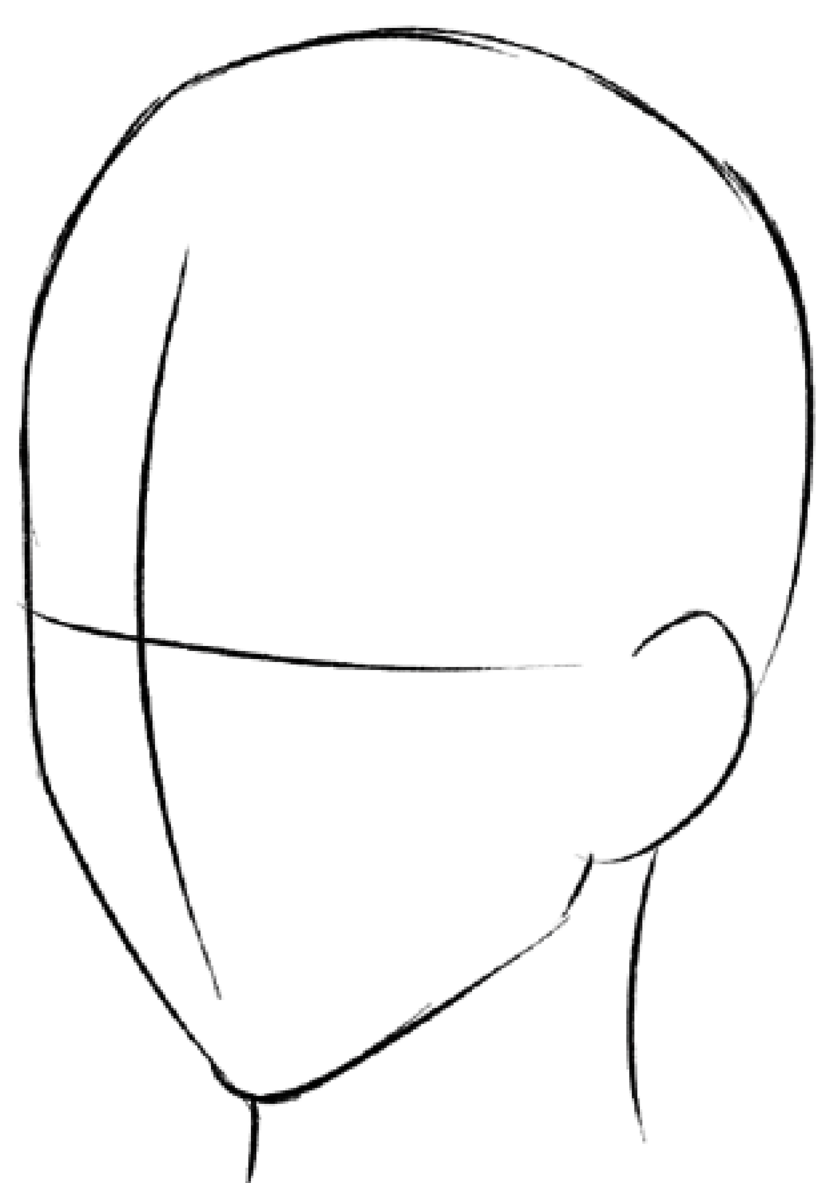


横线位于眼睛的中心位置时，在横线中间绘制眼睛，位于下方时，在横线以上绘制眼睛。

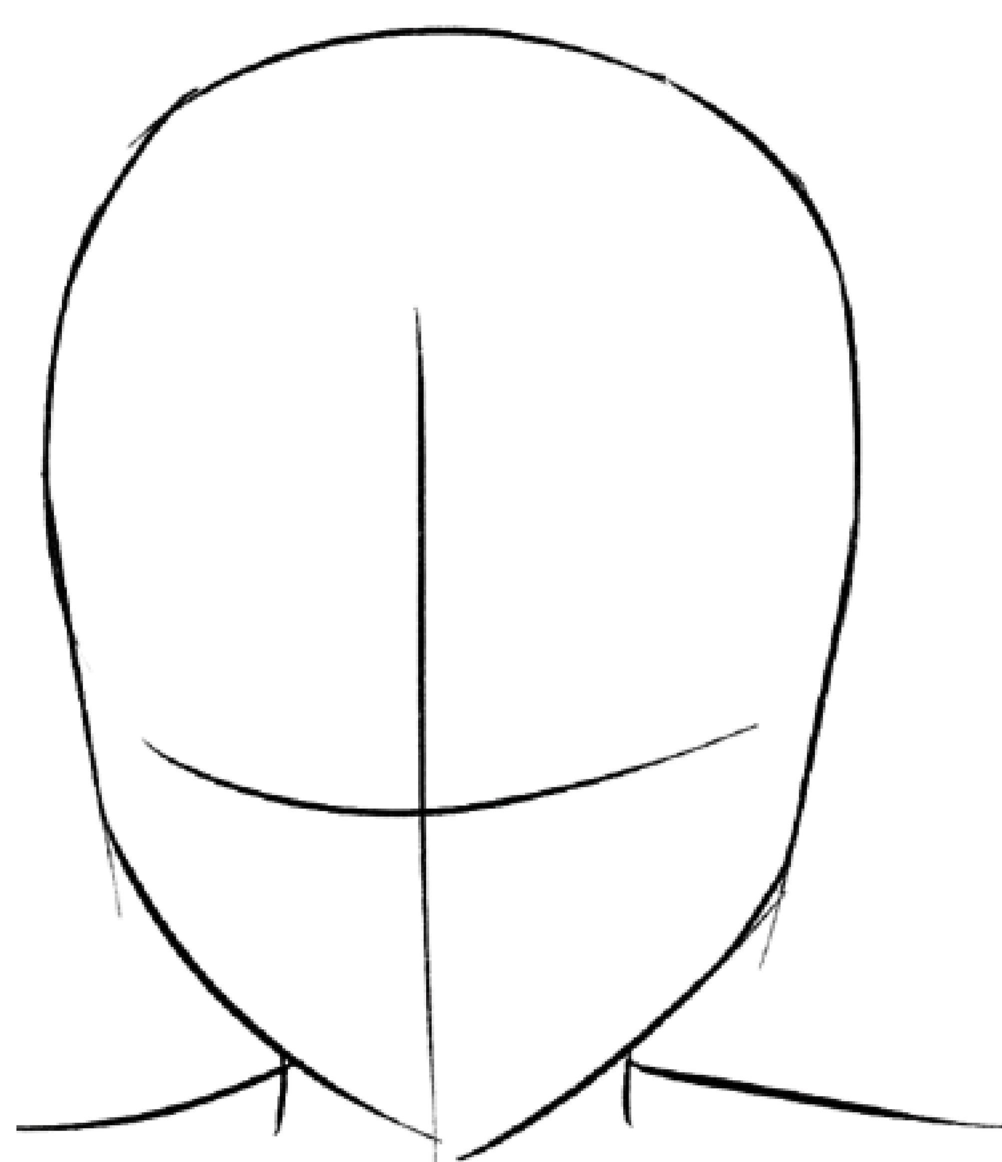


当横线位于眼睛的上方时，在横线以下绘制眼睛，用两条横线决定眼睛的位置，在横线之间绘制出眼睛。

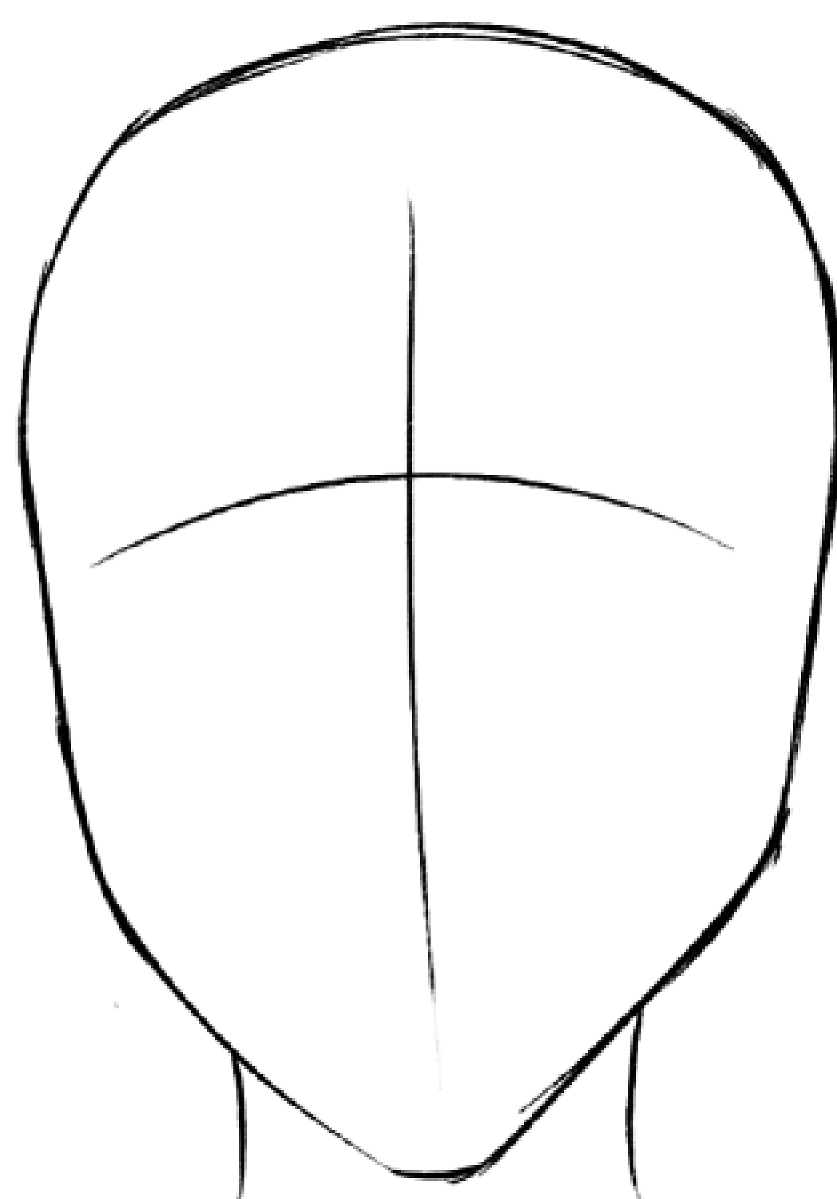
基准线在头部不同角度下的变化



侧面时竖线偏向两边



俯视时横线偏下



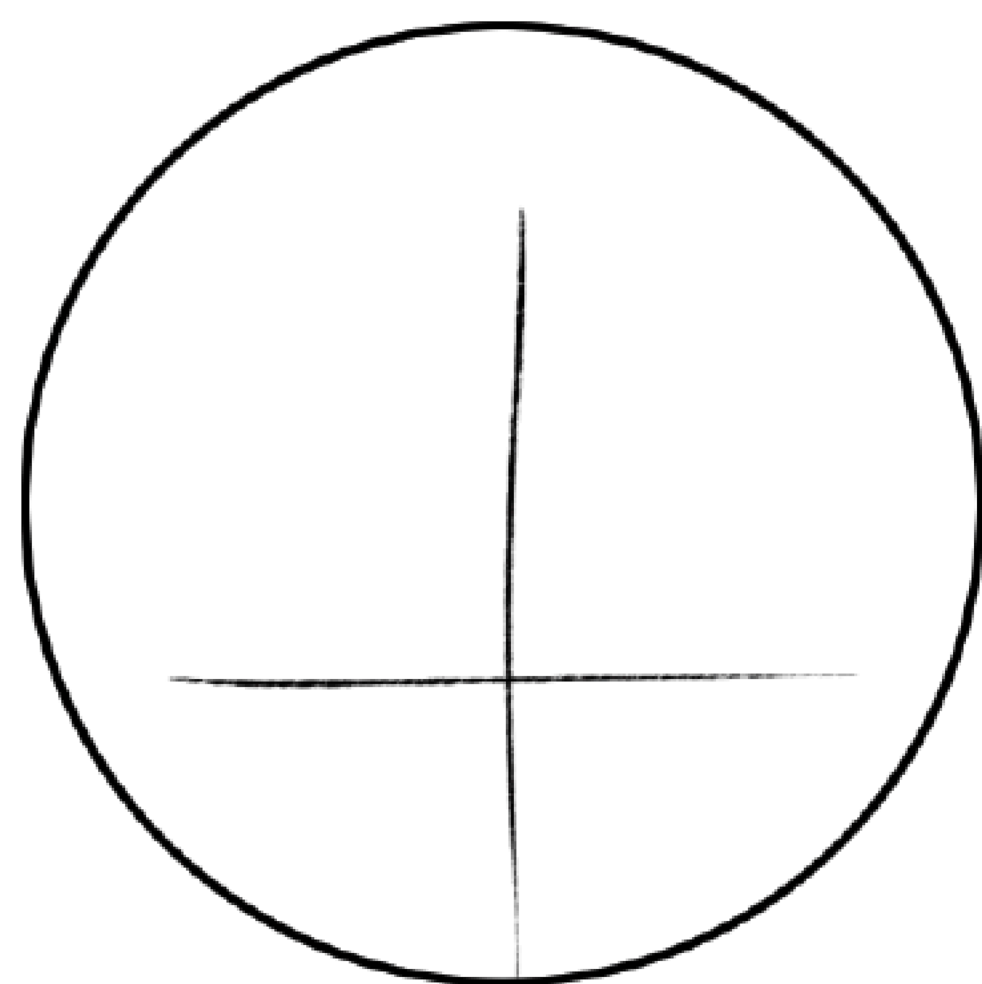
仰视时横线偏上

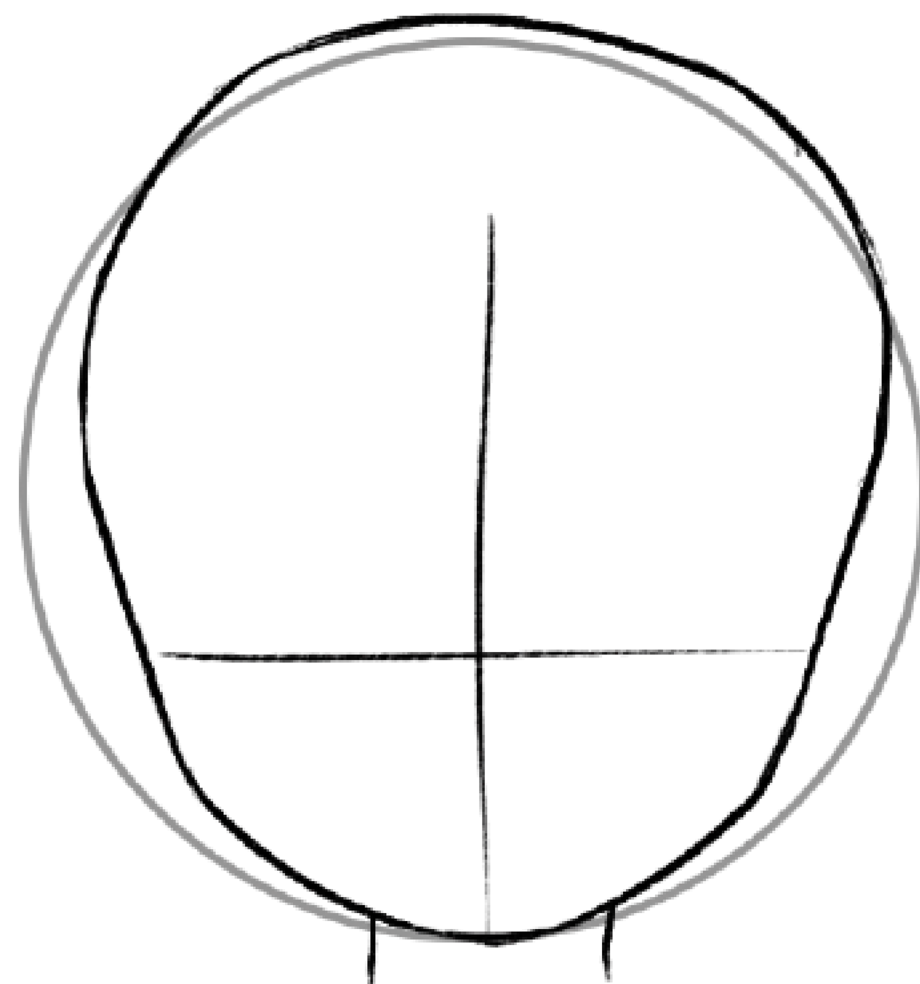
3.1.2 各种脸型的变化

在漫画中，不同的人物有着不同的脸型，常见的脸型有圆脸、尖脸、长脸，现在分别介绍这三种脸型的特征和绘制方法。

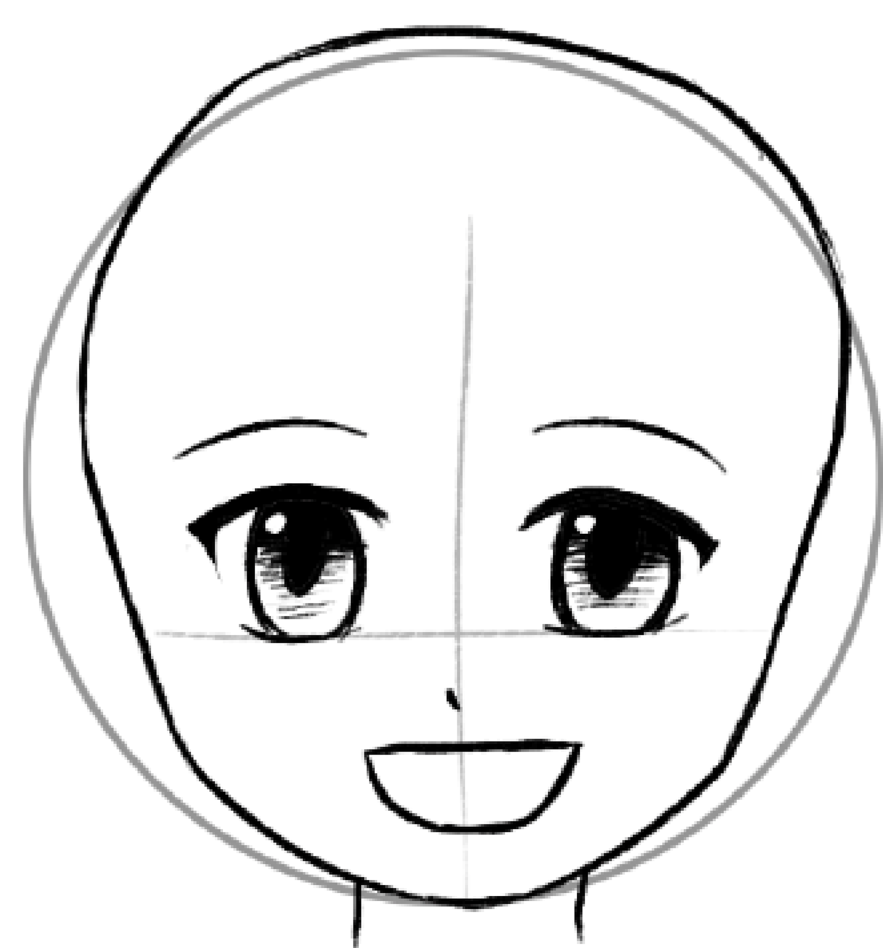
圆脸

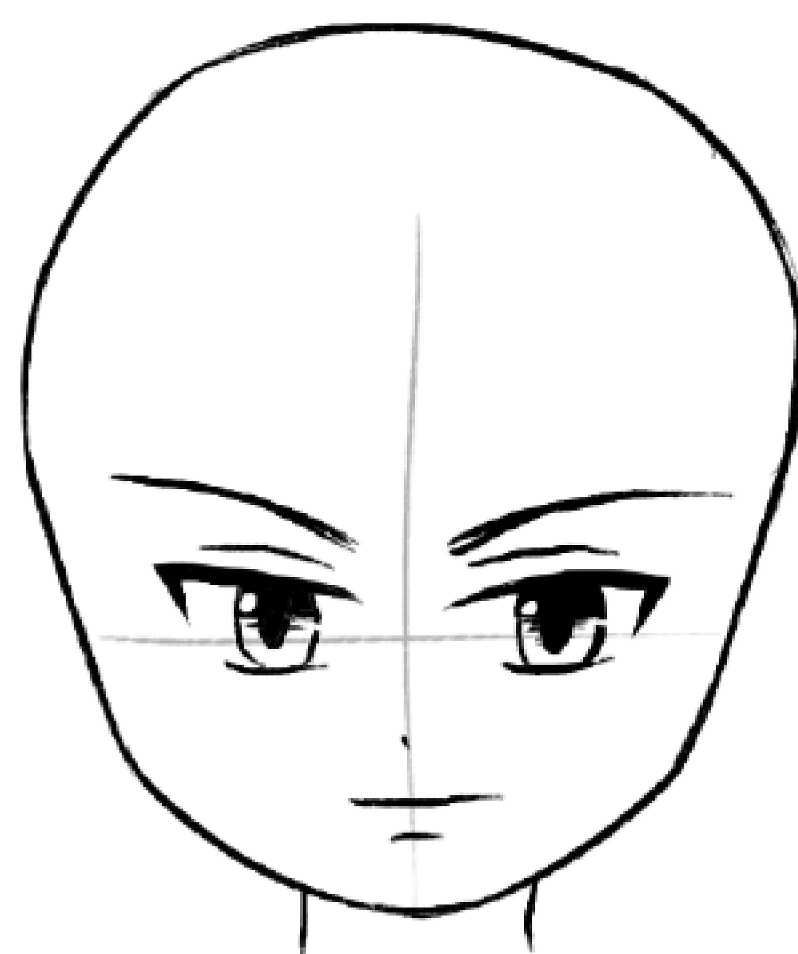
圆脸的轮廓是标准的圆形，一般不绘制出人物的下巴，鼻子和嘴巴比较小巧，眼睛很大。圆形脸一般用来绘制年龄较小的孩子或者Q版人物。





首先用标准的圆形和十字线表现人物脸部，在标准圆的基础上绘制一个圆脸。





圆形脸的女性　　　　圆形脸的男性

圆形脸的女性和男性的轮廓差异并不大，差异主要在五官，女性的眼睛较大且圆，男性的眉毛要比女性的眉毛粗一些，嘴巴可以绘制大一些以便区别。

添加头发后的效果图如下。

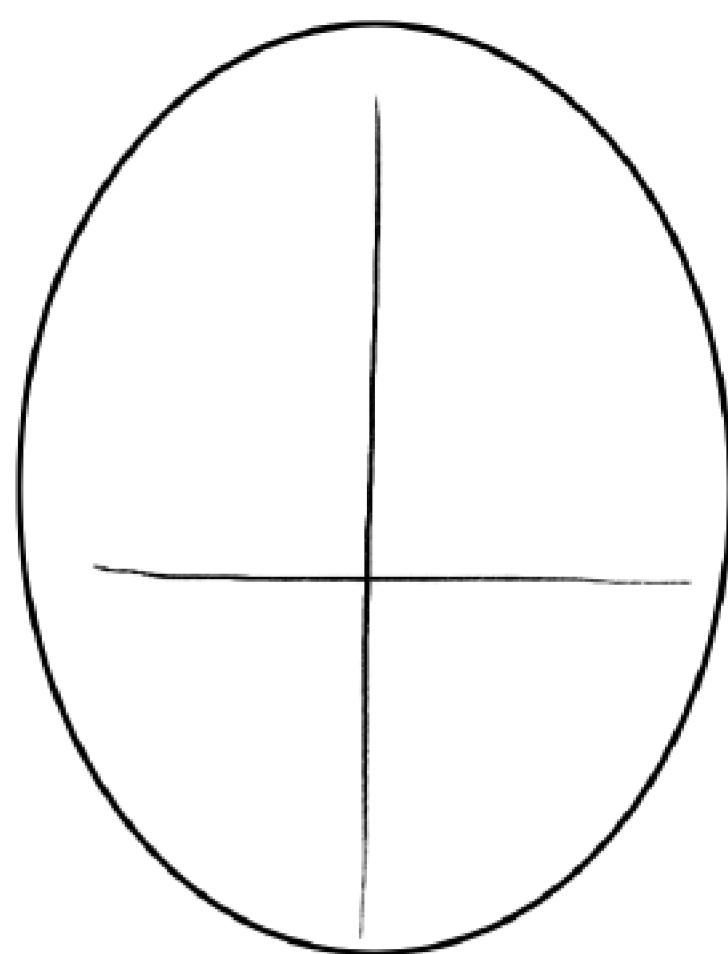


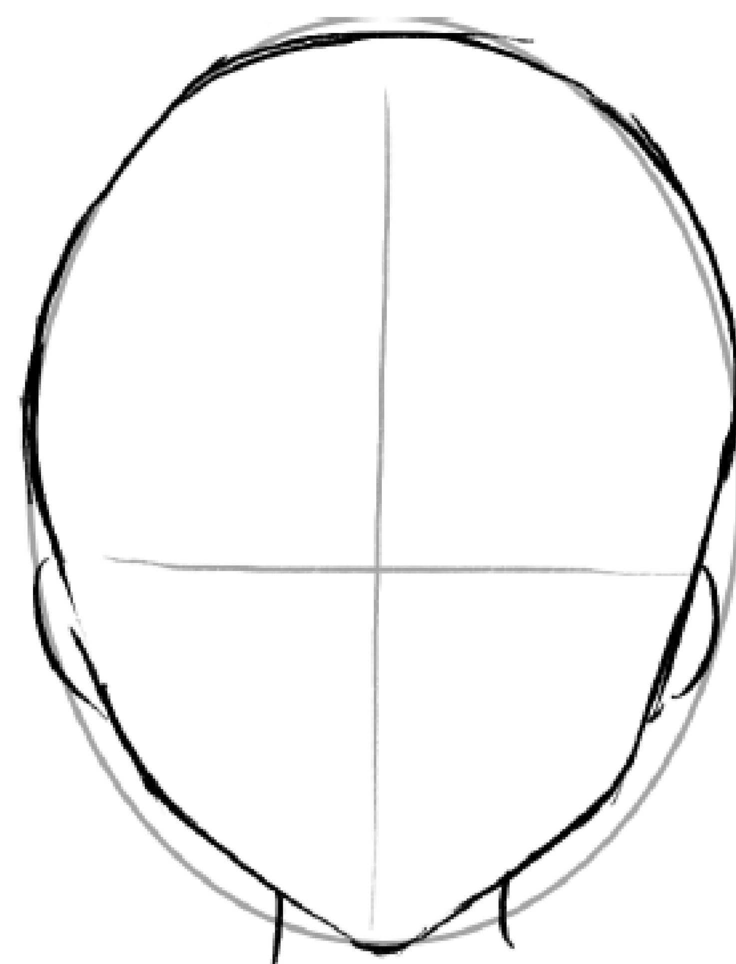


圆形脸的女性　　　　圆形脸的男性

尖脸

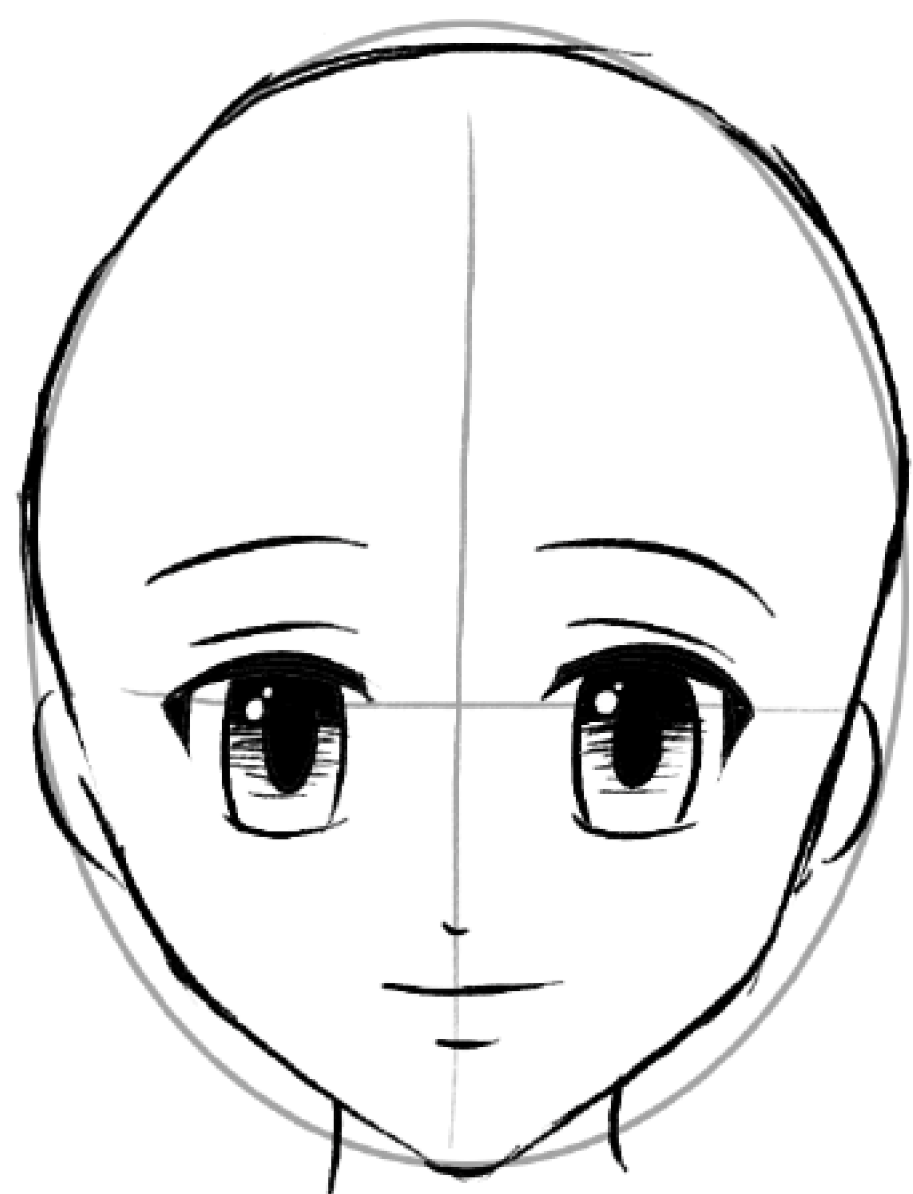
尖脸在漫画角色中比较常见，常常用于少年少女型的漫画角色，尖尖的下巴会使人物的五官看起来更加精致。



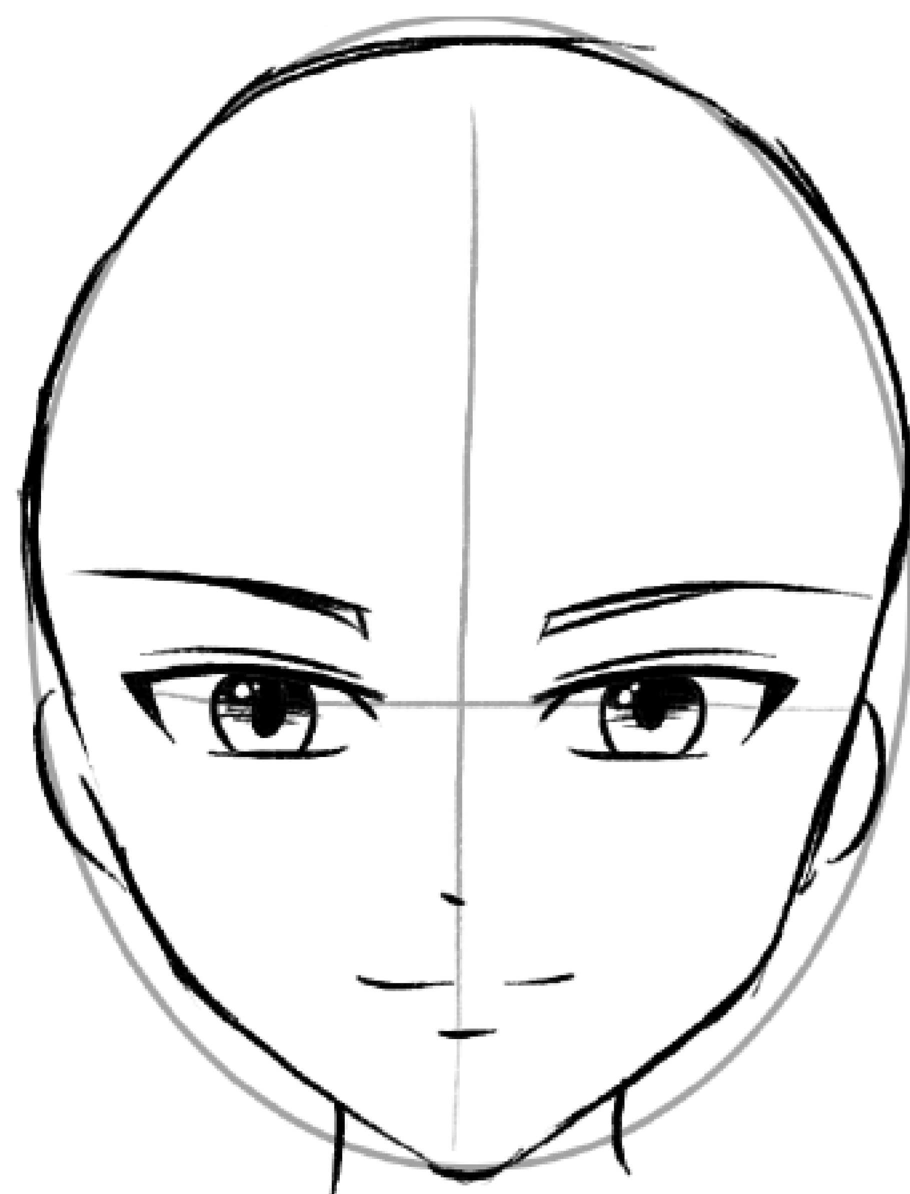




通过椭圆和十字基准线确定人物的头型，根据椭圆绘制人物的脸型。



尖脸的女性



尖脸的男性

尖脸的男女角色脸部轮廓会有一些细微的变化，男性的下巴相对于女性的下巴来说会宽一些，另外男性的眼睛会比女性的眼睛小且细长。注意绘制尖脸的下巴时也不要太尖了，否则看起来会很生硬。

添加头发后的效果图如下。



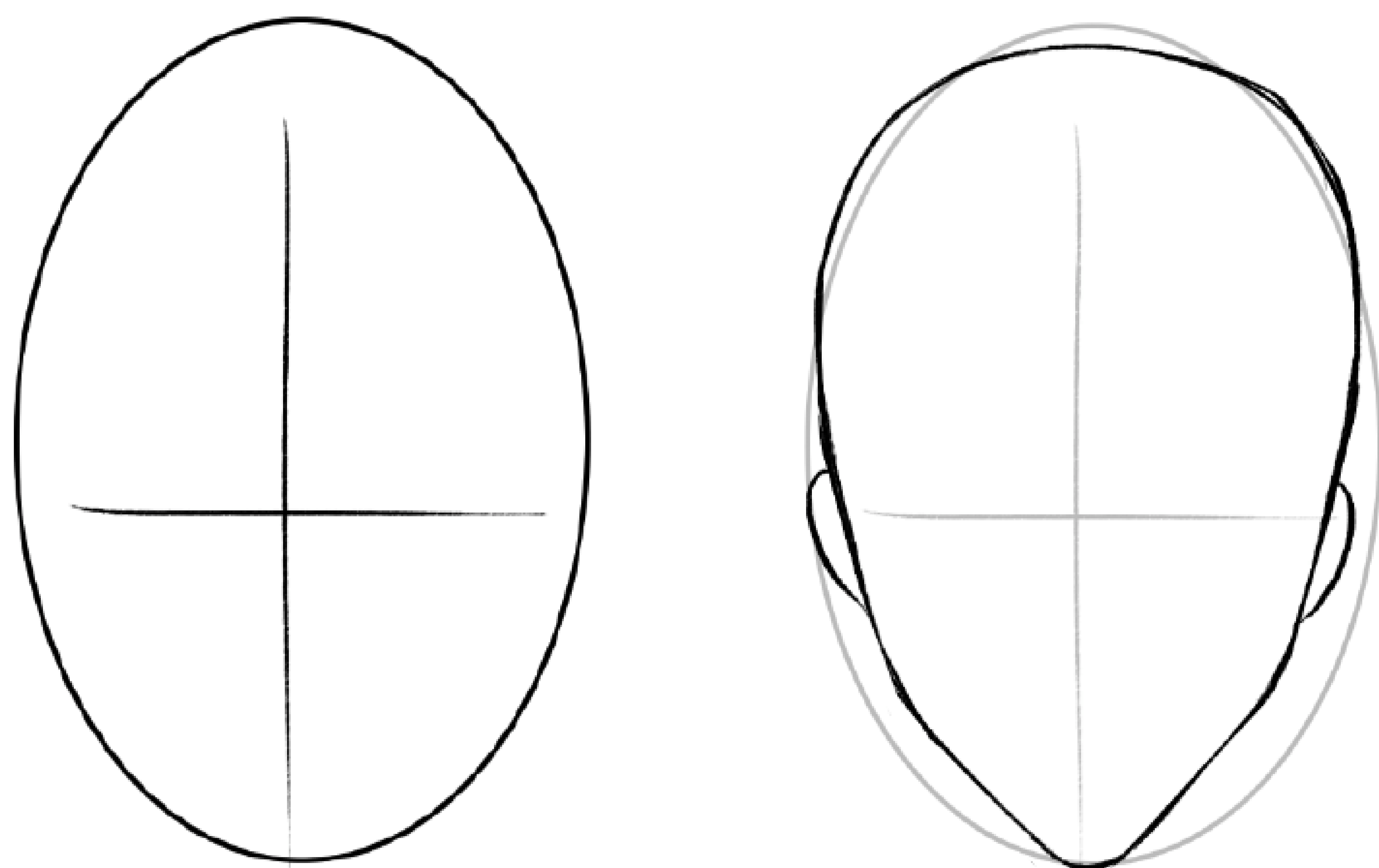
尖脸的女性



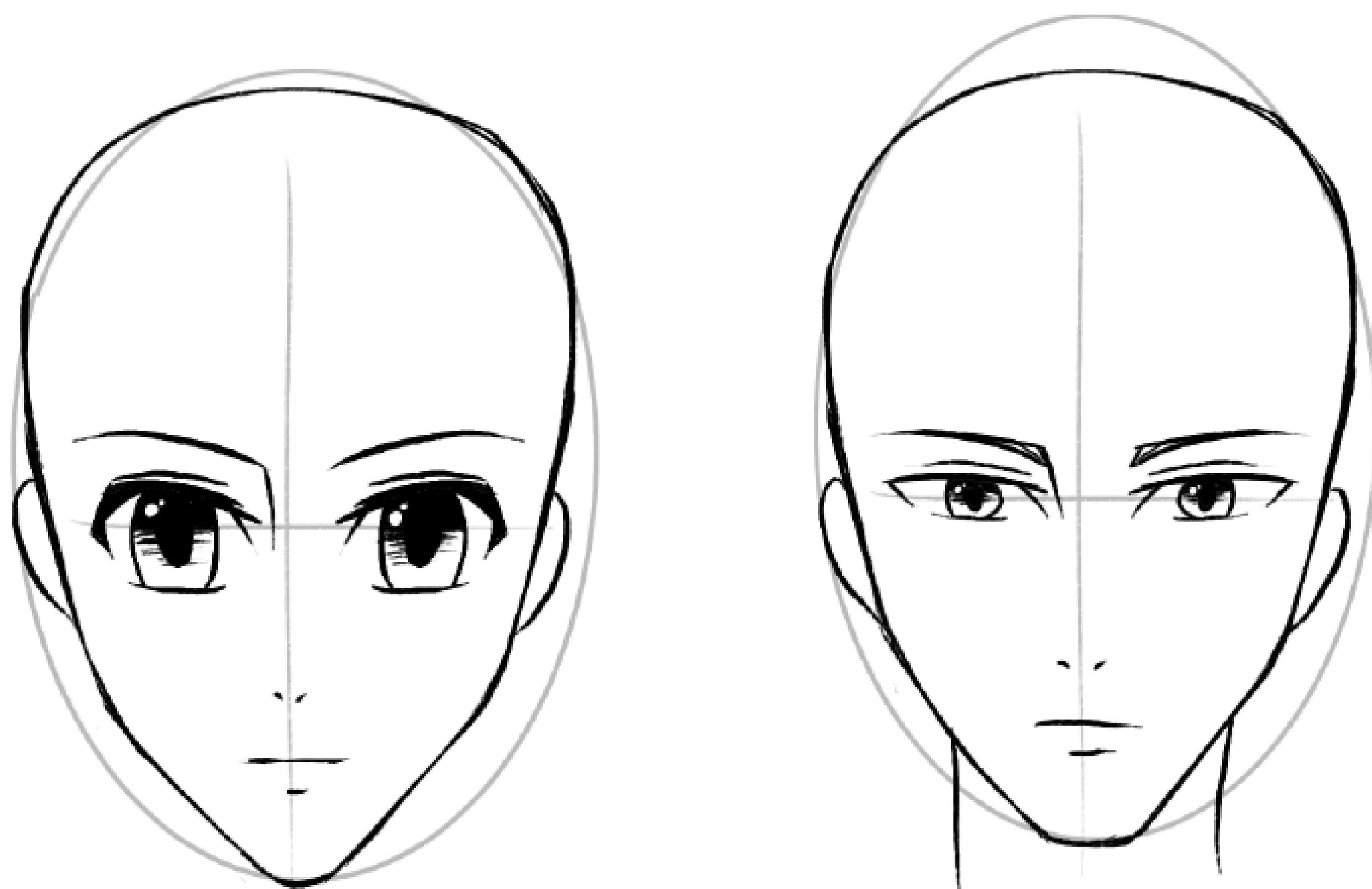
尖脸的男性

长脸

长脸的轮廓线比较明显，眼睛的纵向位置集中于人物脸部的中心，是比较标准的五官位置。绘制长脸时五官也会比较明显，所以人物看起来会比较成熟，一般用来绘制中年等漫画人物。



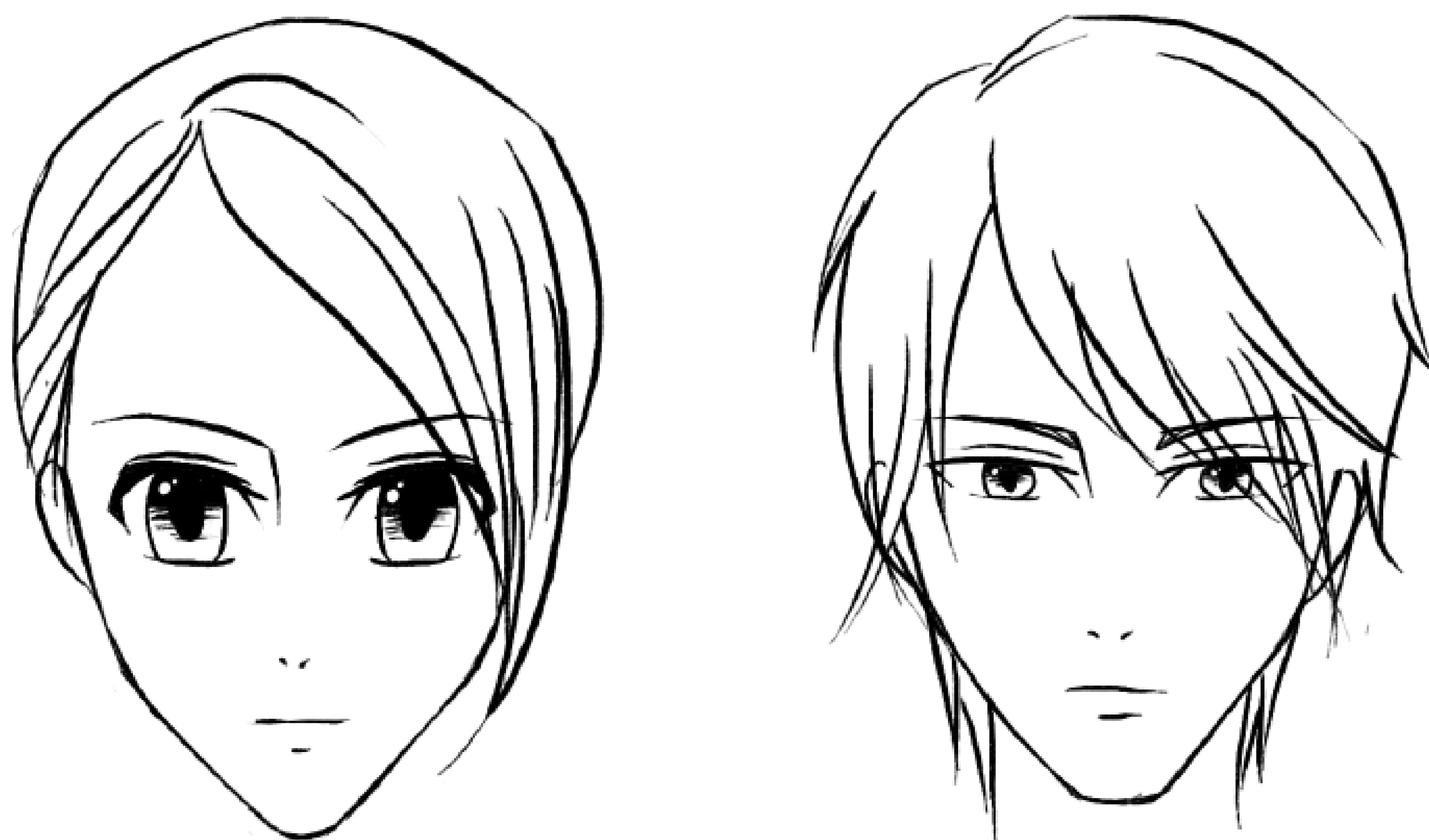
利用椭圆形和十字基准线确定头部，在椭圆的基础上绘制出长脸的轮廓。



长脸的女性　　长脸的男性

长脸的男性和女性头部的差别很明显，女性的脸部轮廓柔和，下巴很小，而男性的脸部轮廓硬朗，下巴明显较宽。

添加头发后的效果图如下。



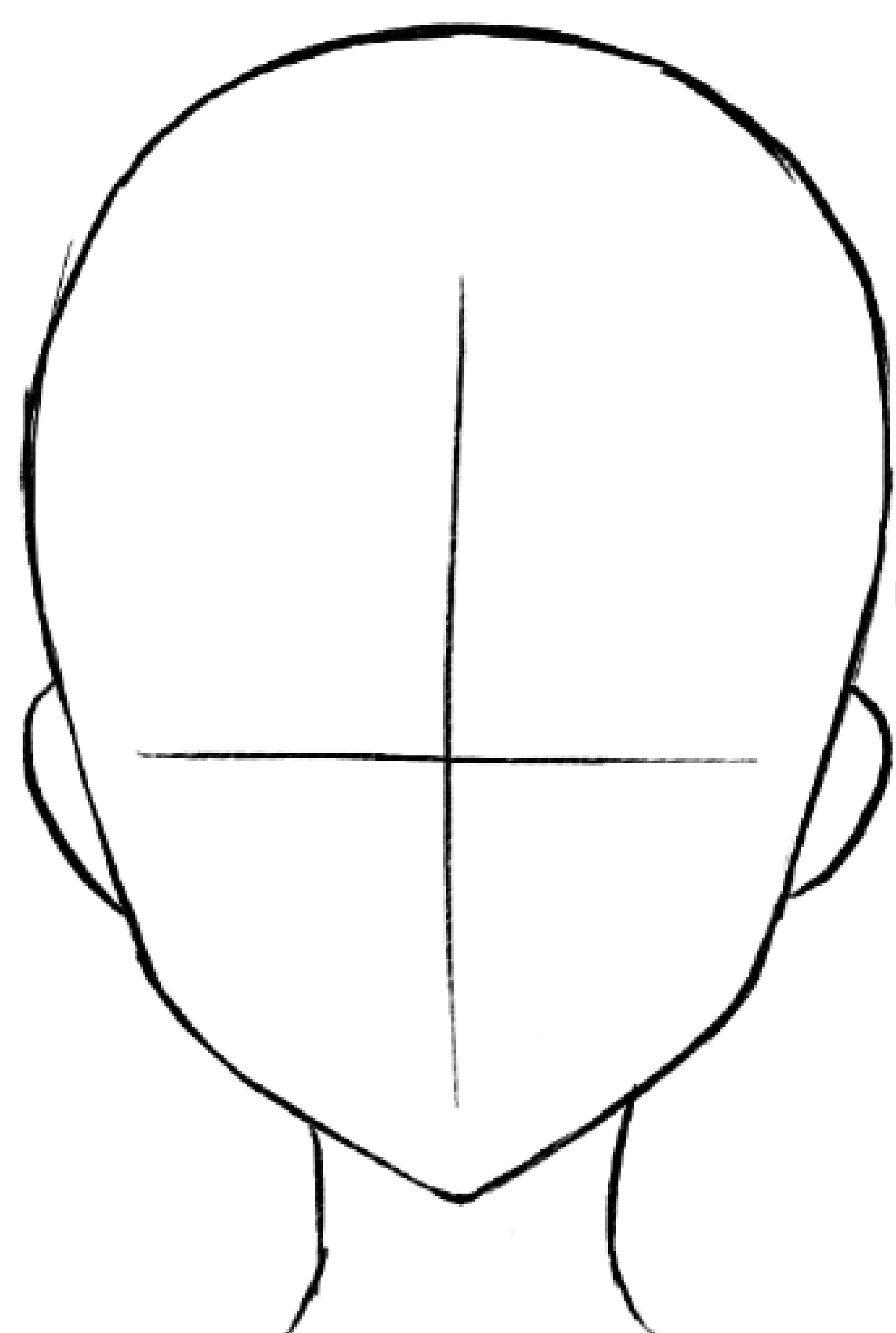
长脸的女性　　长脸的男性



3.1.3 不同角度的头部表现

头部在角度不同的镜头下会有所变化，因此，人物的头部会有正面、侧面和半侧面之分。

正面头部的绘制方法



1 用线条简单地勾勒出人物的头型，可以用十字线标出人物大概的五官位置。



2 继续用线条绘制出人物的额头、眉毛、鼻子和嘴巴的大概位置。

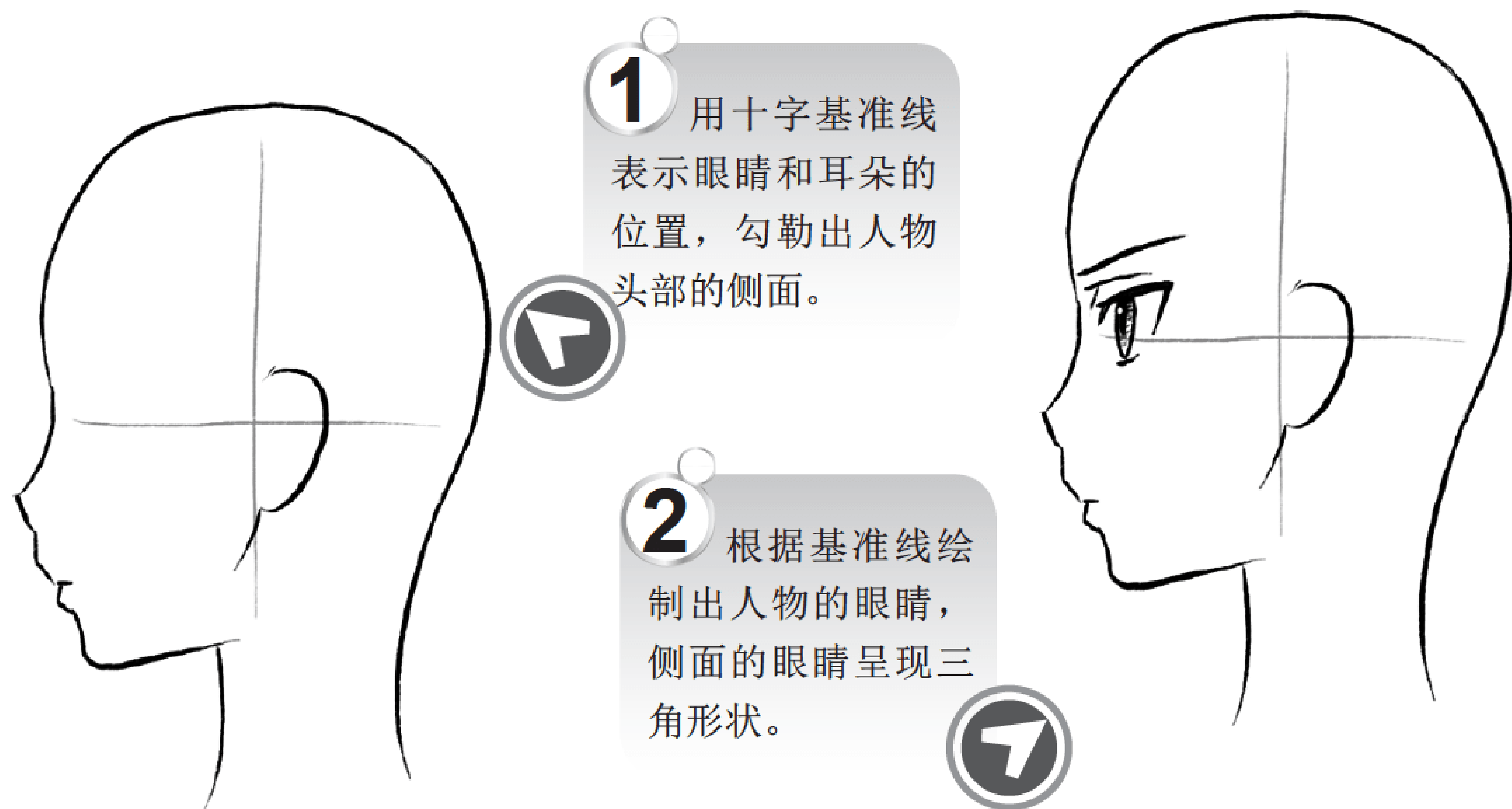




3 为人物添加头发。注意头发的厚度要适宜，绘制头发时要有层次感。

4 将多余的线条擦除，绘制阴影，最终效果图完成。

侧面头部的绘制方法



1 用十字基准线表示眼睛和耳朵的位置，勾勒出人物头部的侧面。

2 根据基准线绘制出人物的眼睛，侧面的眼睛呈现三角形状。



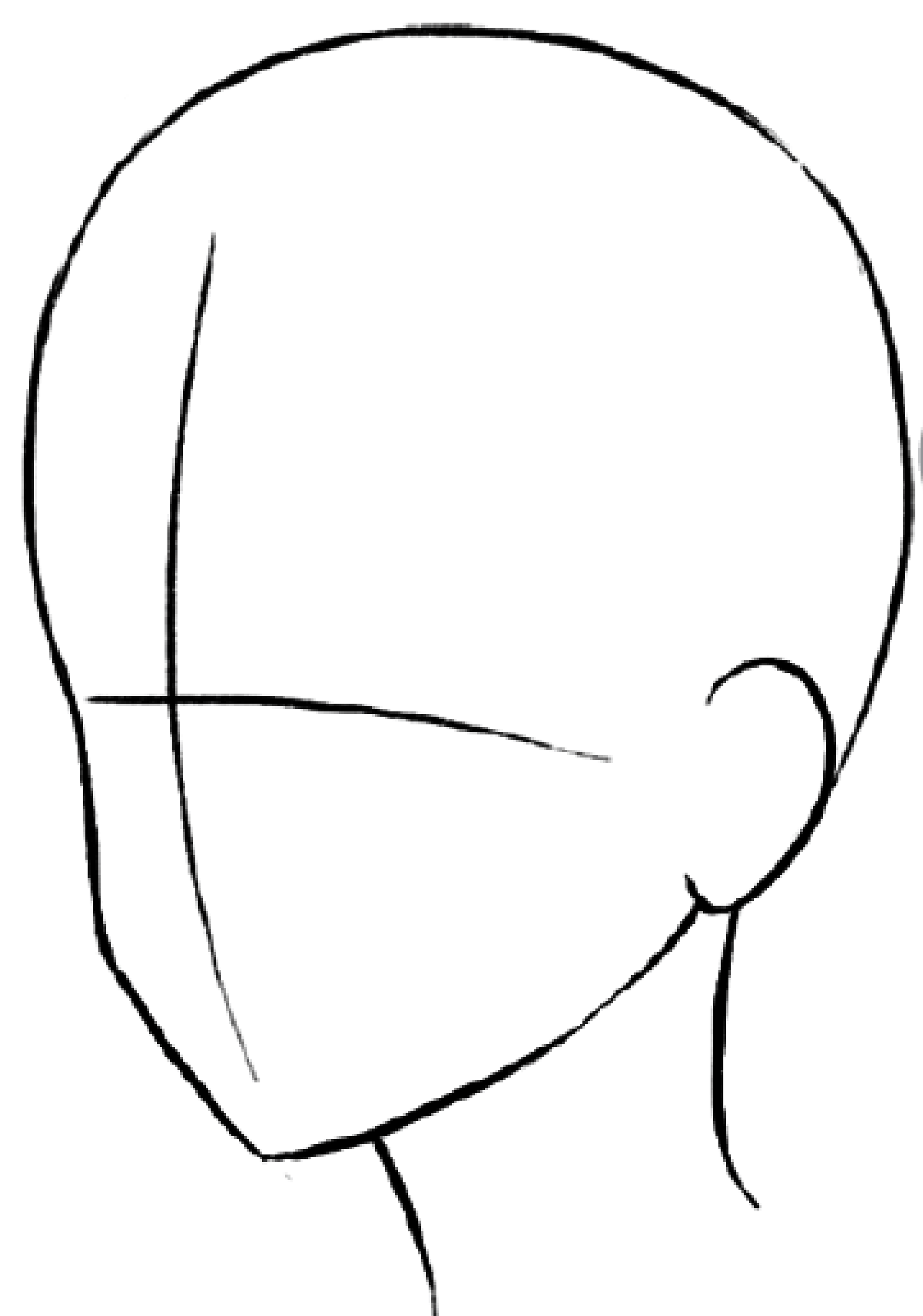


3 绘制头发。注意要根据人物的头型来绘制头发，头发的厚度要适宜。

4 将多余的线条擦除，添加阴影效果，使人物的立体感和画面感更加强烈，最终效果图完成。



半侧面头部的绘制方法



1 简答地勾勒一个45度的侧面头部，用十字基准线确定五官的位置。



2 添加五官。注意人物的鼻子和嘴巴的位置要根据基准竖线来绘制。





3 添加人物的头发，完善人物的眼睛。注意眼睛的高光方向要一致。

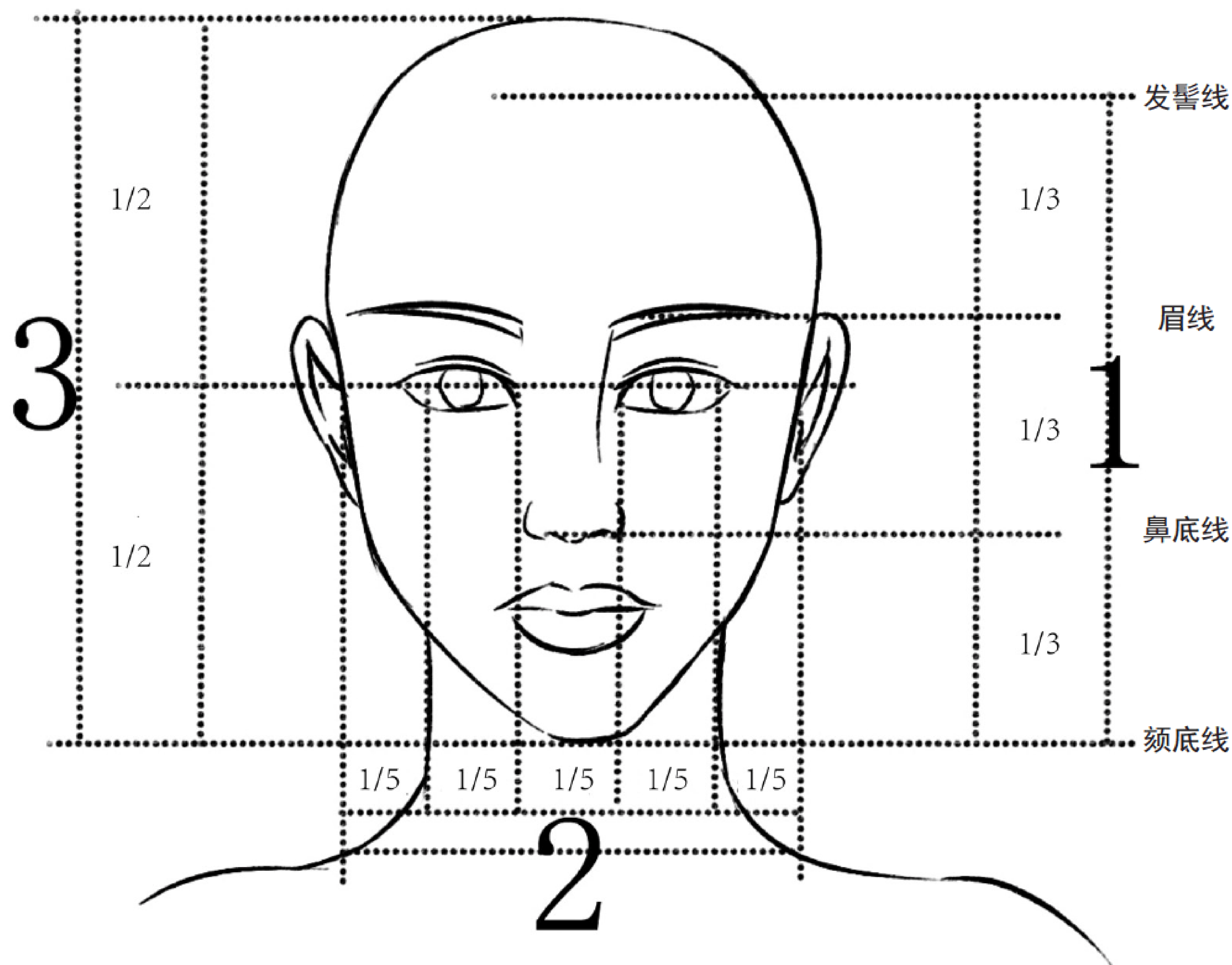
4 将多余的线条擦除，绘制阴影，头发在额头上投下的阴影也要绘制出来，最终效果图完成。

3.2　五官的绘制技法

前面已经学习了人物头部轮廓的绘制，下面就来学习人物五官的绘制。五官是由眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴和耳朵构成，人物的五官看起来很简单，但是每个细节都很丰富讲究，要想绘制出精致生动的五官，就要掌握五官的基本原理。下面就来看看它们的基本构成和绘制方法。

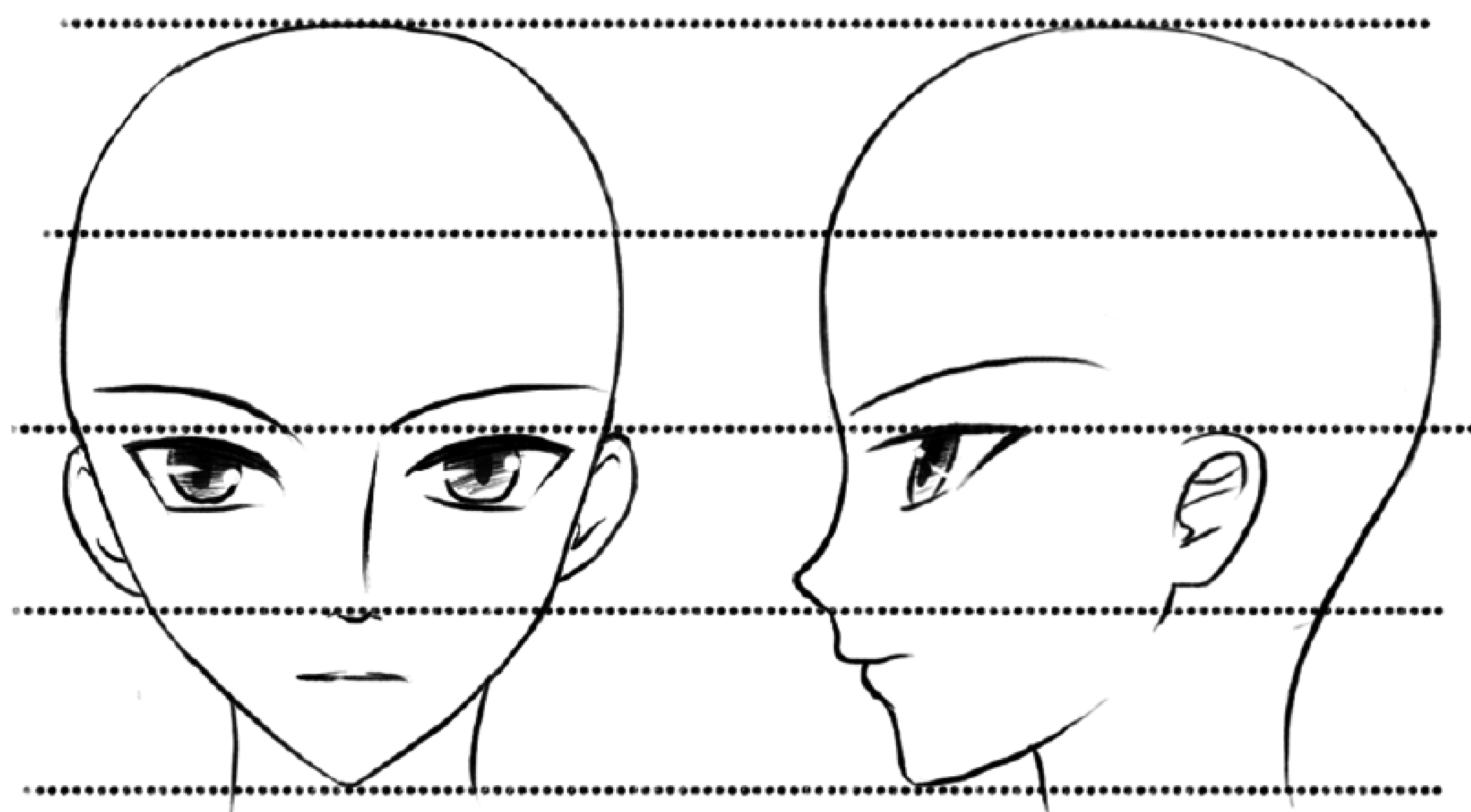
3.2.1　写实人物的五官比例

在绘制人物时，首先要注意人物五官的位置与大小比例。人物的五官通常可以用三庭五眼这个方法来绘制，三庭就是从发髻线到眉毛最上端、眉毛到鼻底、鼻底到下巴的三等分线，五眼是正面人物一只耳朵到另外一只耳朵之间大概是五个眼睛的距离。



写实人物的三庭五眼

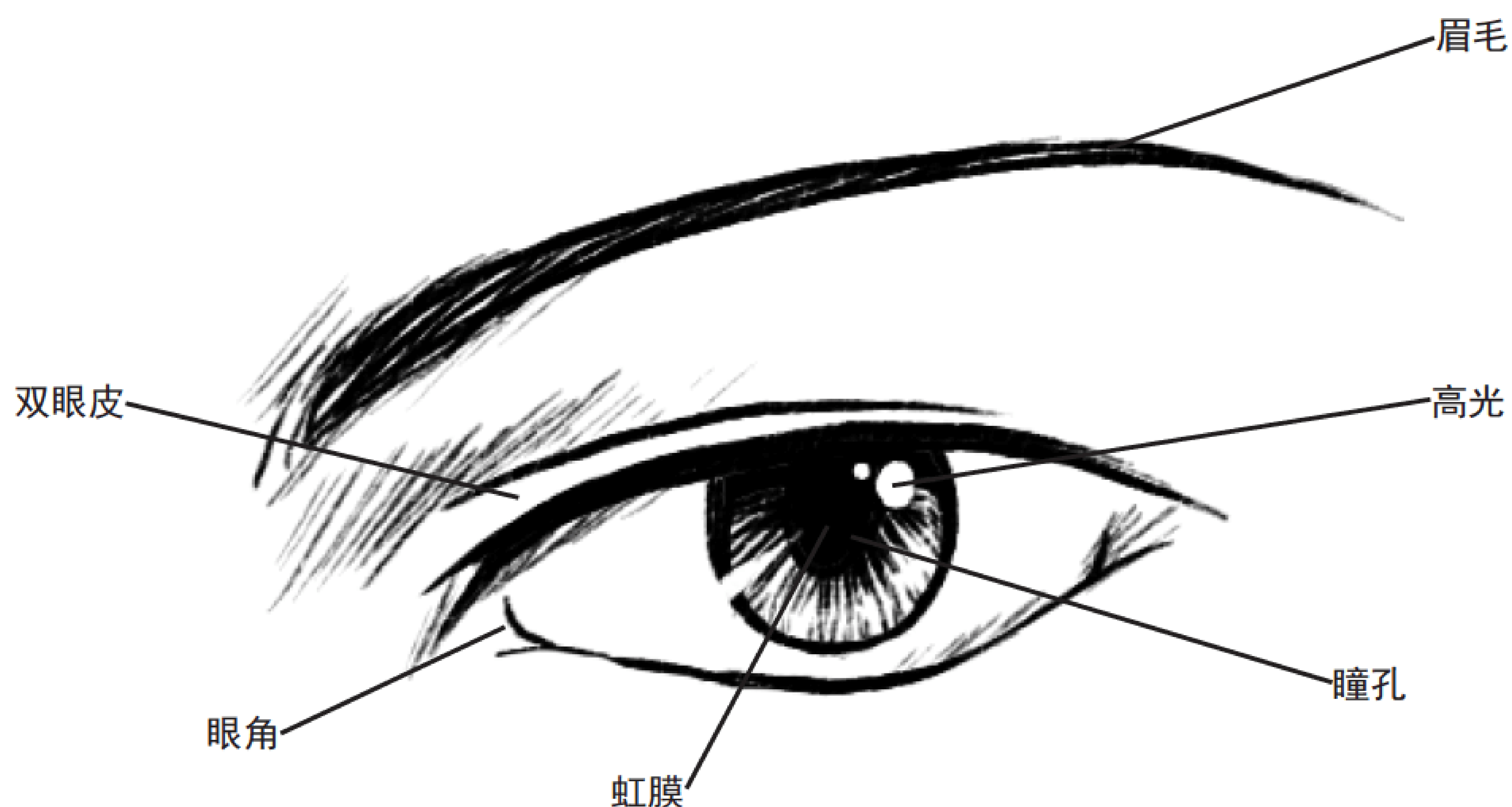
在漫画中，人物的头部和五官的绘制方法并没有写实风格严谨，但人物五官的大致比例和位置要正确。



3.2.2 眉眼的绘制技法

眉眼即眉毛和眼睛，通常眼睛与眉毛是结合起来绘制的。在漫画中，眉眼是表现人物五官相貌的关键，一双传神的眼睛可以使整件作品事半功倍，所以学习绘制眉眼是很关键的。

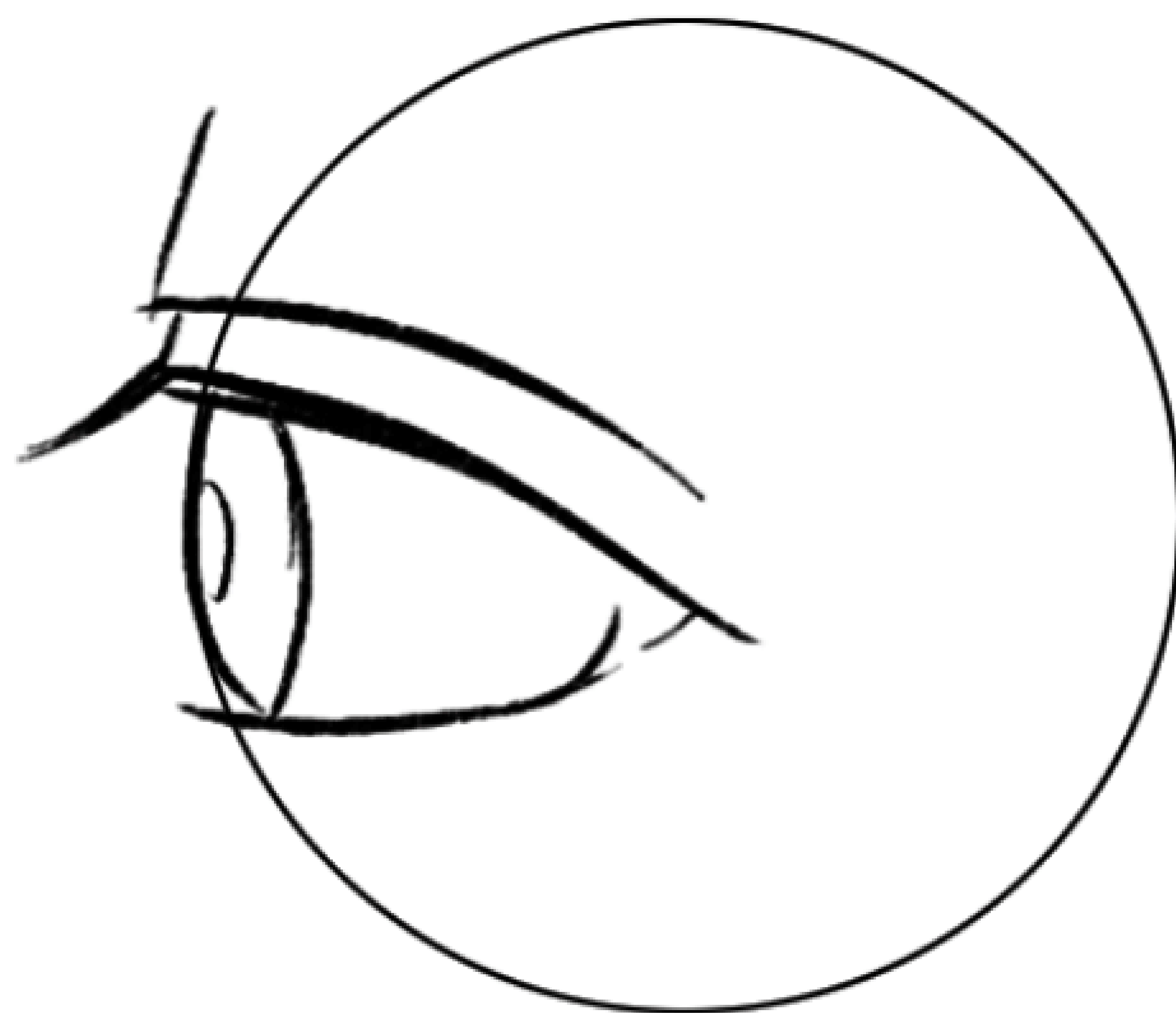
写实眉眼的特征



不同角度下的眼睛



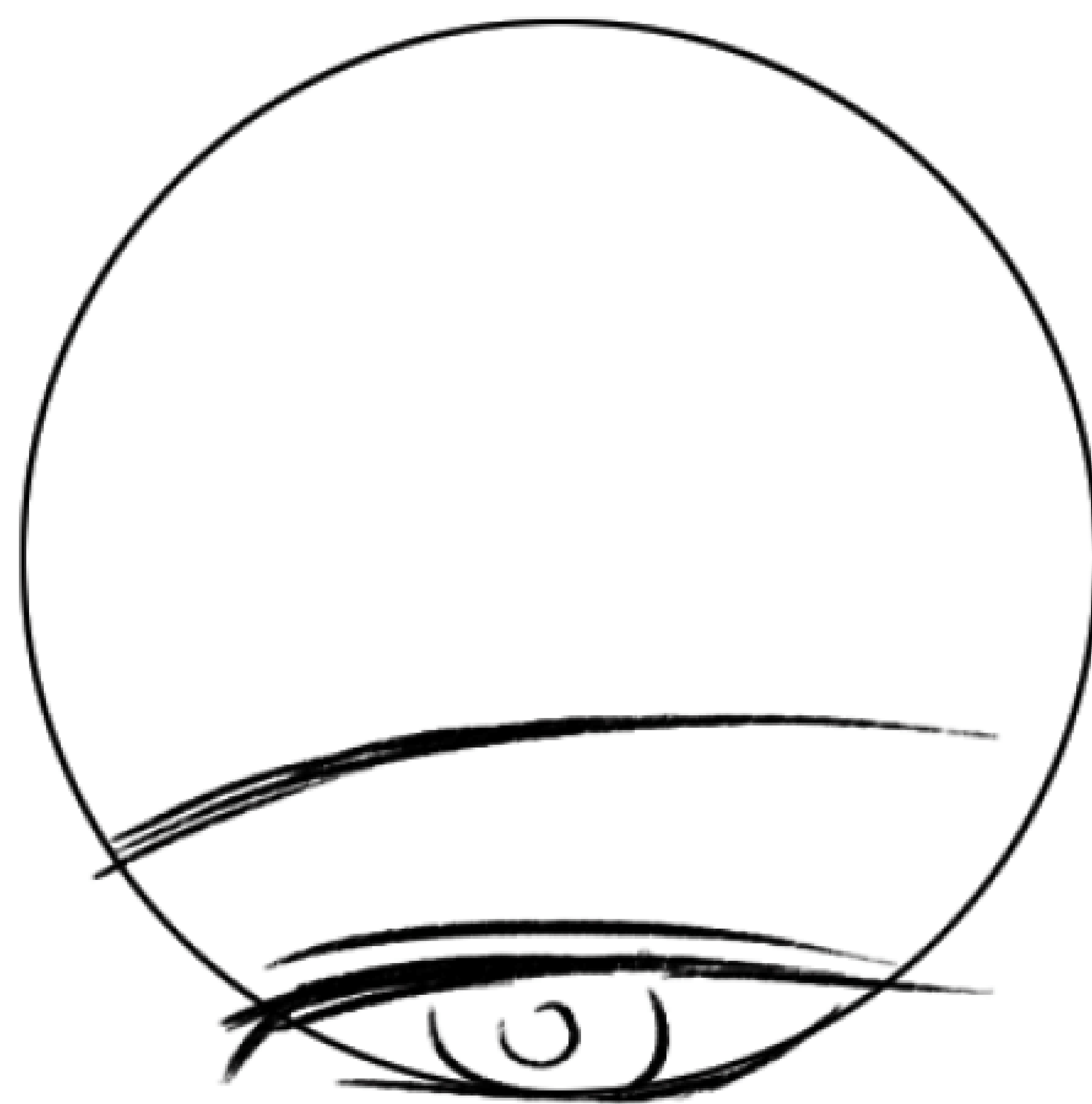
正面看时，眼睛没有变化。



侧面看时，眼睛呈三角形状。

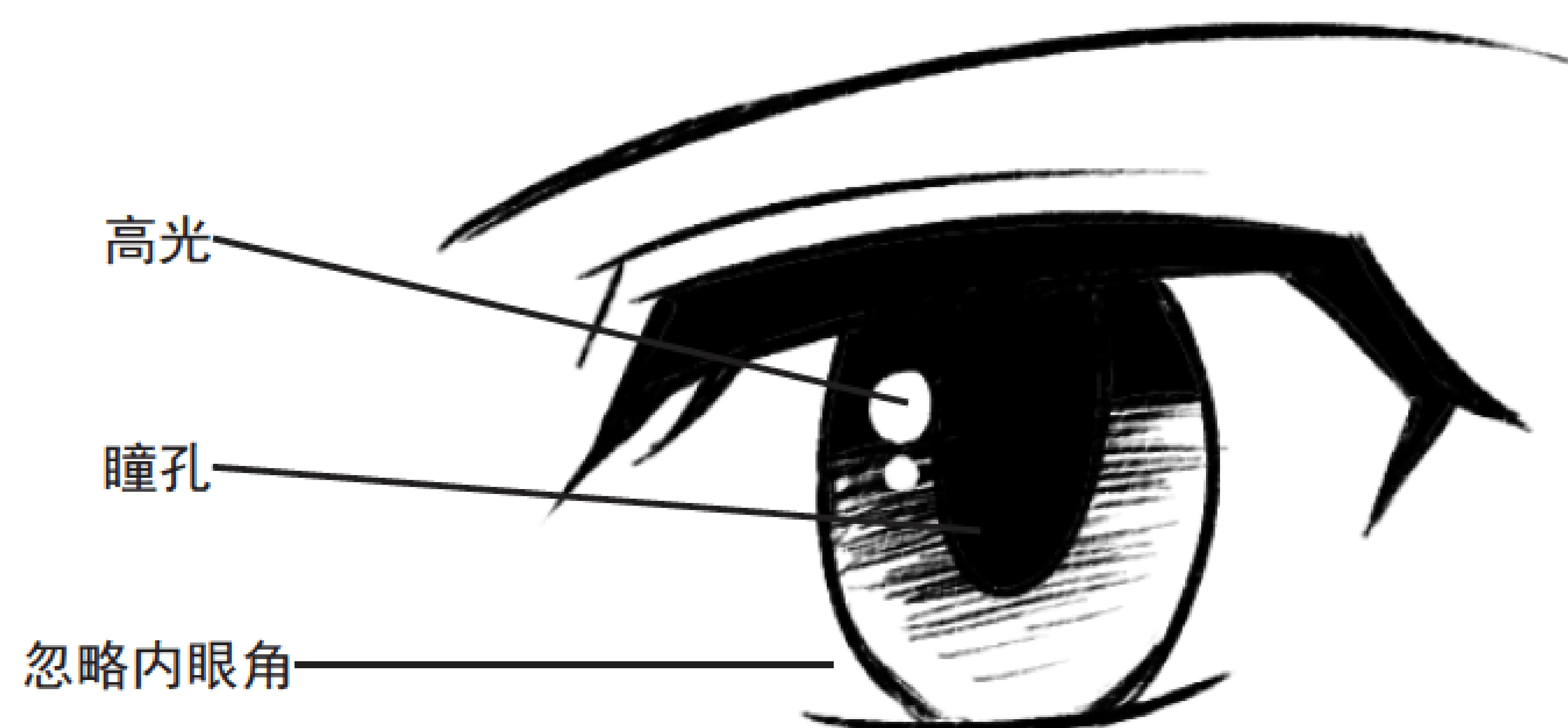


仰视时，眼睛变得细长，弧度向上。



俯视时，眼睛变得细长，弧度向下。

漫画人物的眼睛



动漫人物的眼睛比写实的眼睛要大，眼珠绘制大一些会使人物看起来乖巧可爱，反之则会显得成熟一些。瞳孔与高光可以表现人物视线的方向，还可以强调两者的明暗对比。



眼睛的绘制方法



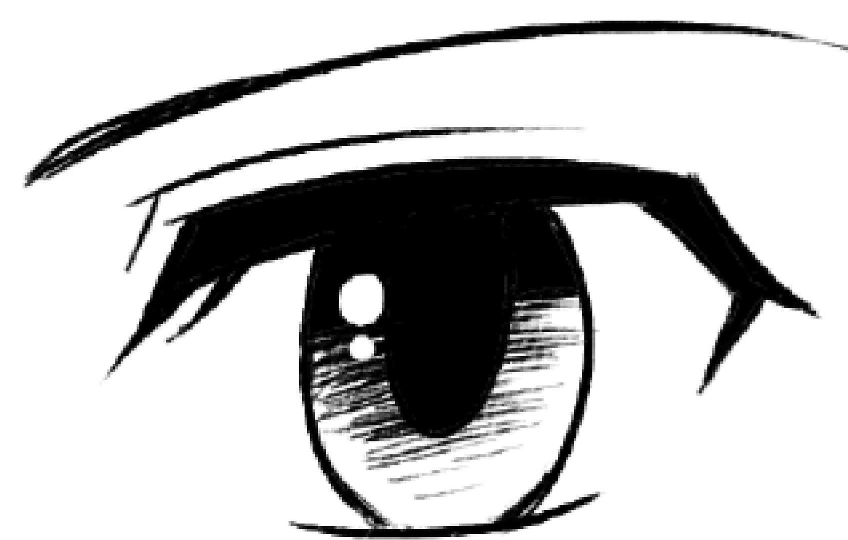




1 绘制眼睛的大致结构。

2 用线条表现眼睛的轮廓。

3 涂黑眼睫毛、瞳孔和投影。







4 用线条填满瞳孔，注意虚实的变化，再点上高光。

5 用同样的方法绘制另一只眼睛。一双明亮的大眼睛绘制完成，注意人物眼睛的高光方向要一致。





各种眼睛的表现





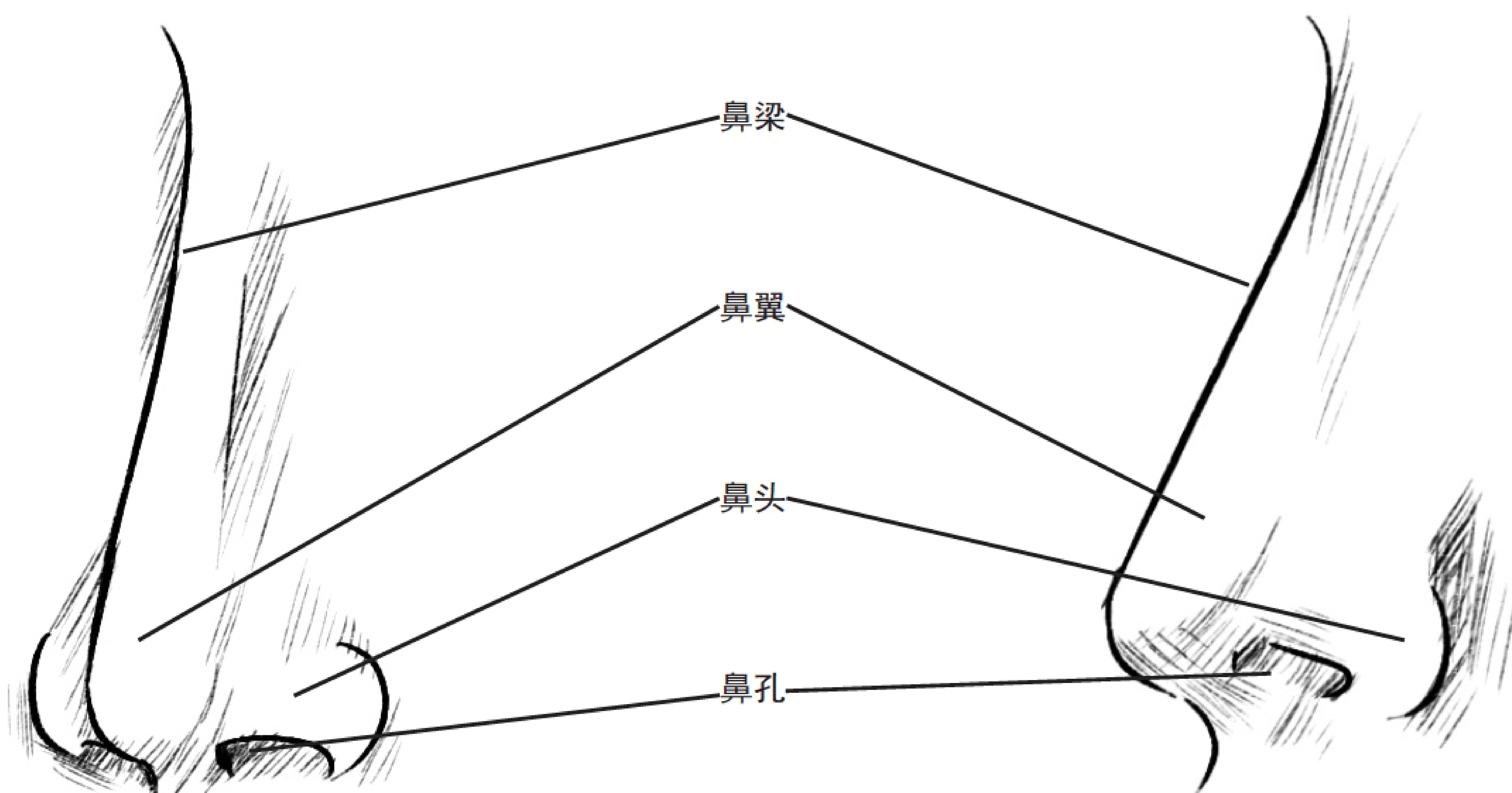






3.2.3　鼻子的绘制技法

通常来说，鼻子是由鼻梁、鼻翼、鼻头和鼻孔4部分构成的，而漫画中的鼻子是由鼻梁和鼻孔组成的，鼻子并没有眼睛那么重要，但却是表现面部立体感的关键部位。下面就一起来了解鼻子的绘制方法。



各种鼻子的表现

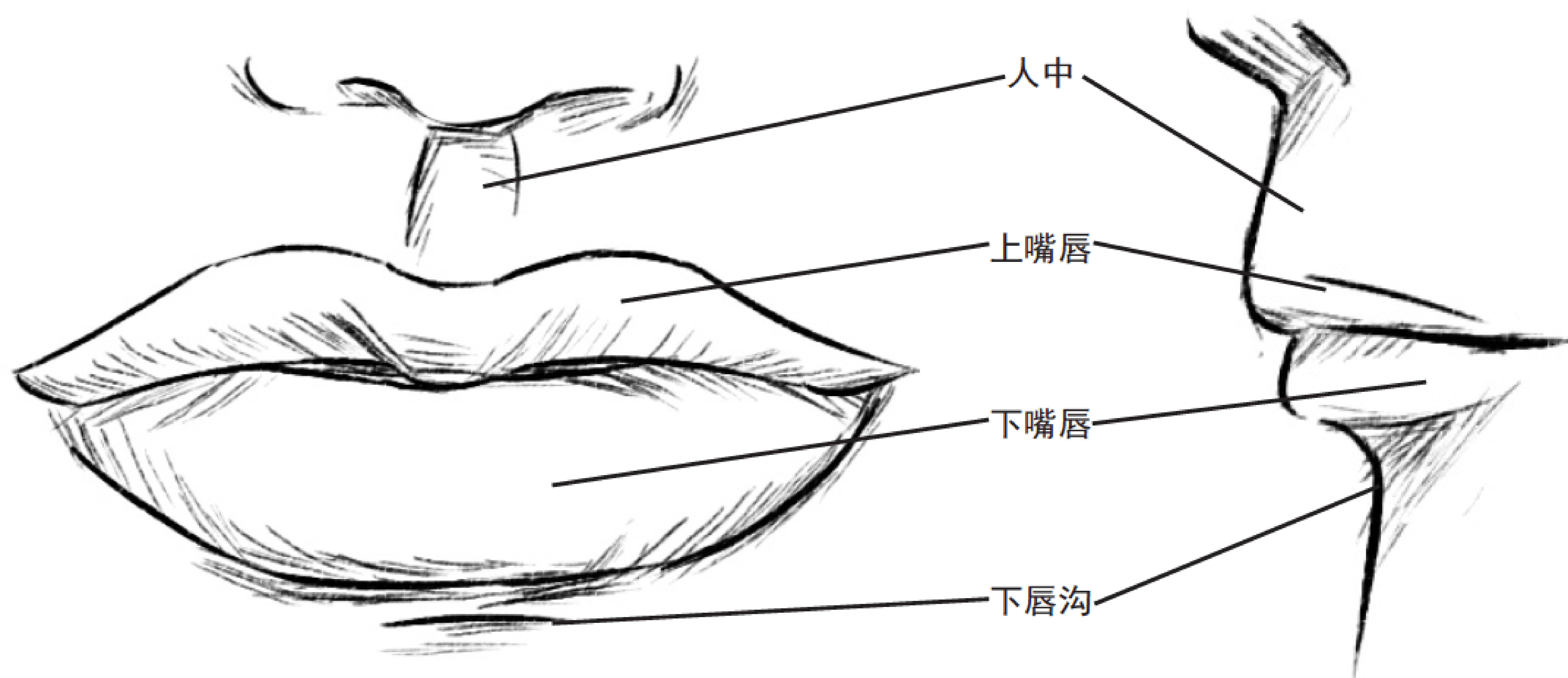






3.2.4 嘴巴的绘制技法

嘴巴是由人中、上嘴唇、下嘴唇和下唇沟4部分构成。在漫画中，绘制人物的嘴唇时比较简化，有时会对嘴巴进行夸张的放大或缩小。对于非常可爱的人物，嘴唇有时候也可以省略。另外，绘制嘴巴时还要注意与下巴的关系。



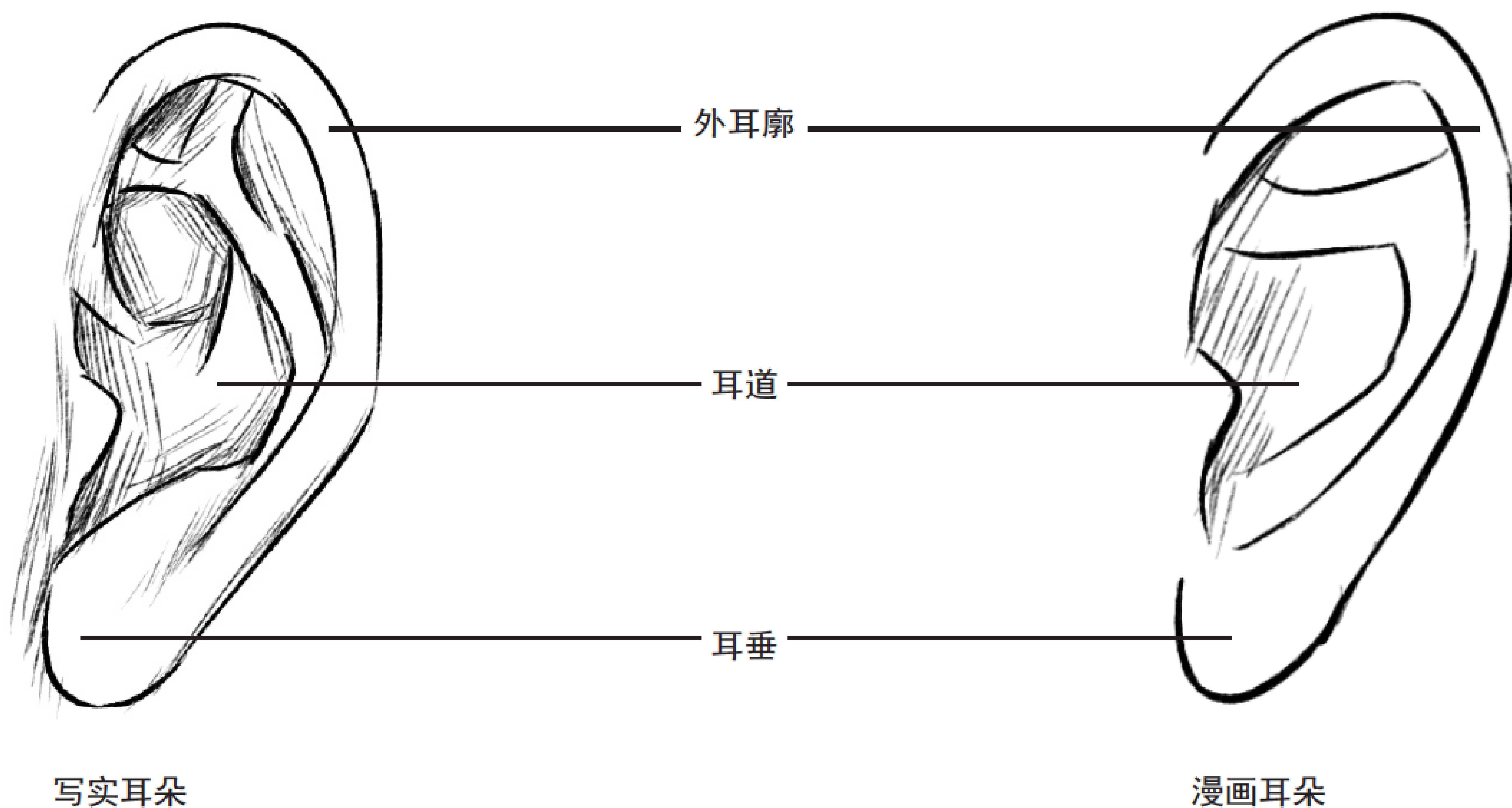
漫画人物的嘴巴

漫画人物的嘴巴绘制方法比写实人物的嘴巴绘制方法更加灵活，可以夸张很多。绘制人物的嘴巴通常只用一条线条表示即可，只有在表现夸张的表情时才会露出口腔内部的结构。



3.2.5　耳朵的绘制技法

耳朵长在头部的两侧，由外耳廓、耳道和耳垂3部分构成，因为很容易被头发遮挡住，所以在塑造人物时常常被忽略，但在漫画中要绘制出真实有立体感的耳朵也是必不可少的。





不同角度下的耳朵表现



正面耳朵



侧面耳朵

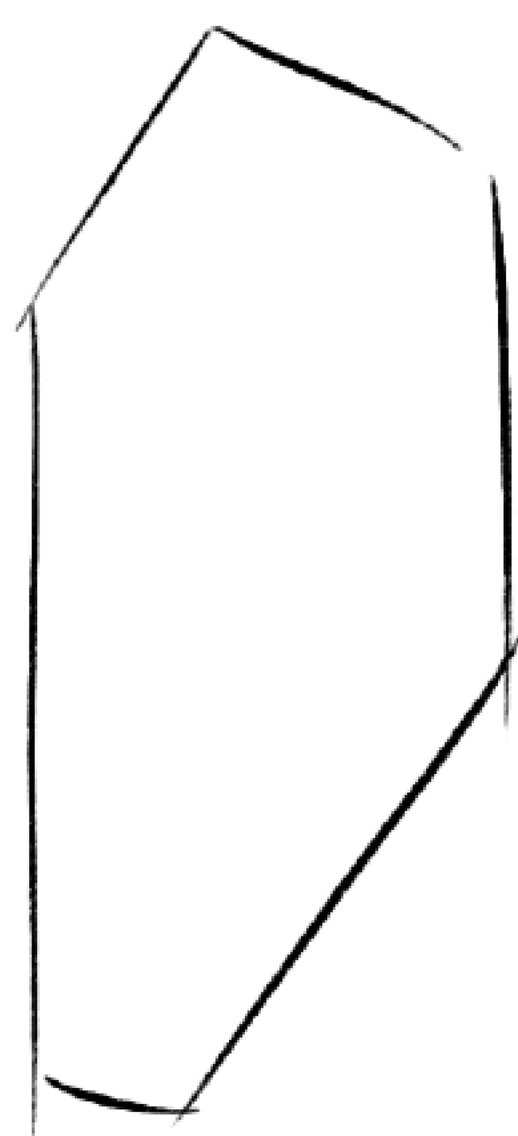


背面耳朵



顶面耳朵

耳朵的绘制方法



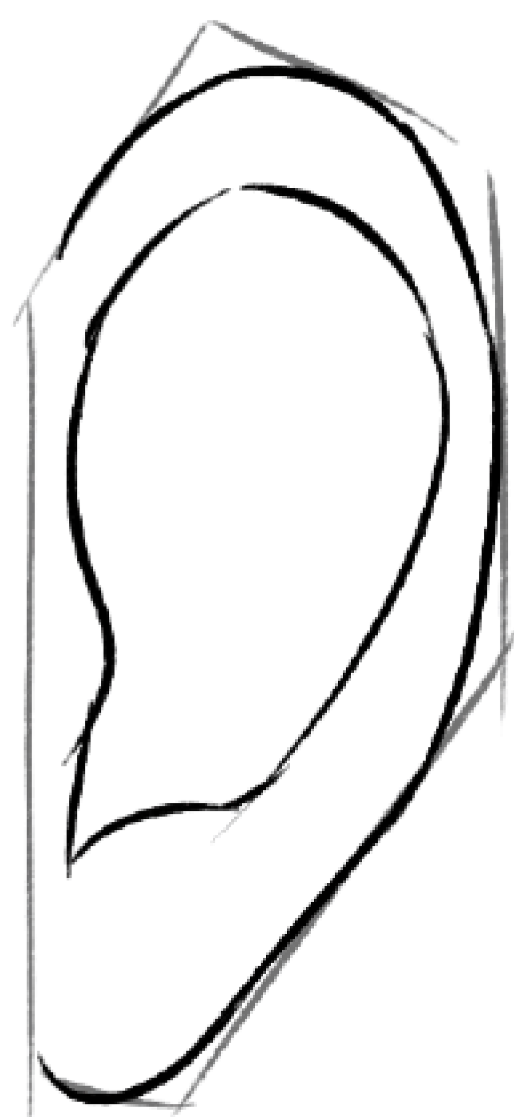
1 简单地绘制耳朵的大致结构。





2 绘制耳朵的外轮廓线。





3 绘制耳朵内部的轮廓线。

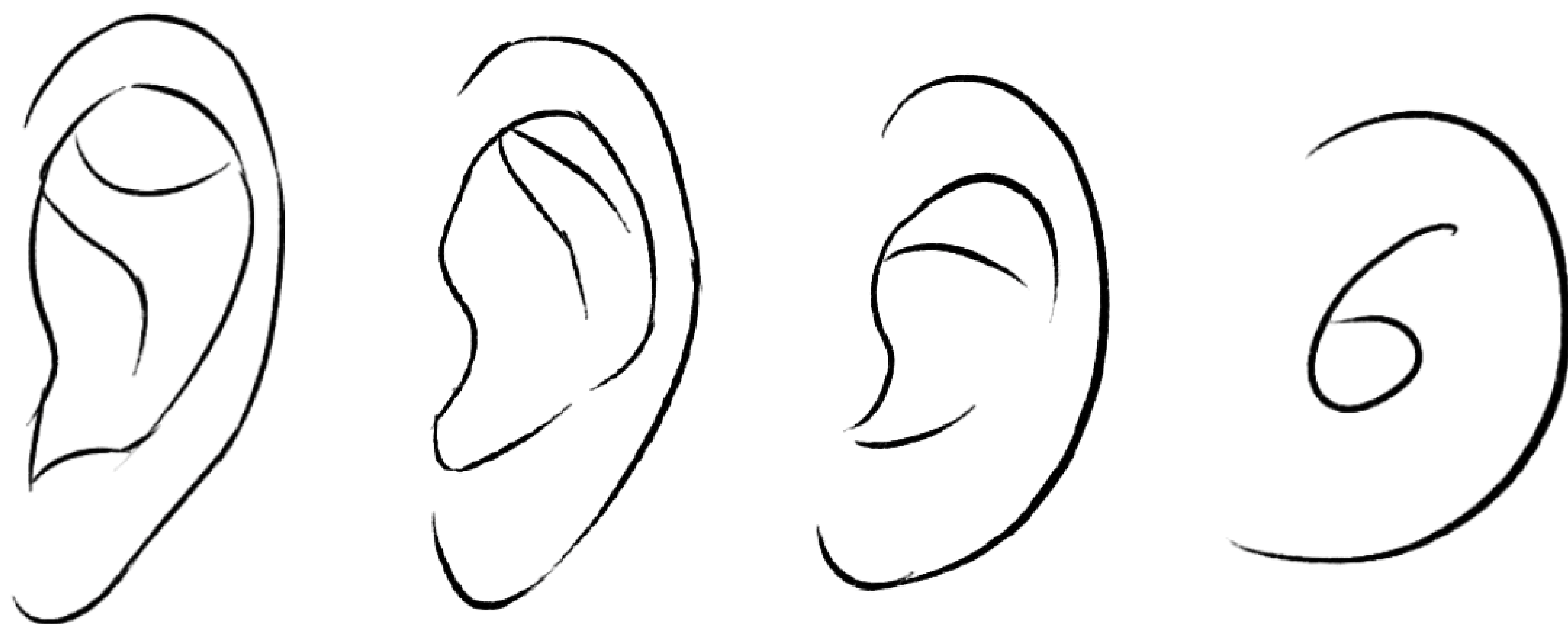




4 完善耳朵的结构。



简化耳朵的变化



其他类型的耳朵



猫耳通常在人物的头顶，两只大大的猫耳使人物看起来更加可爱。







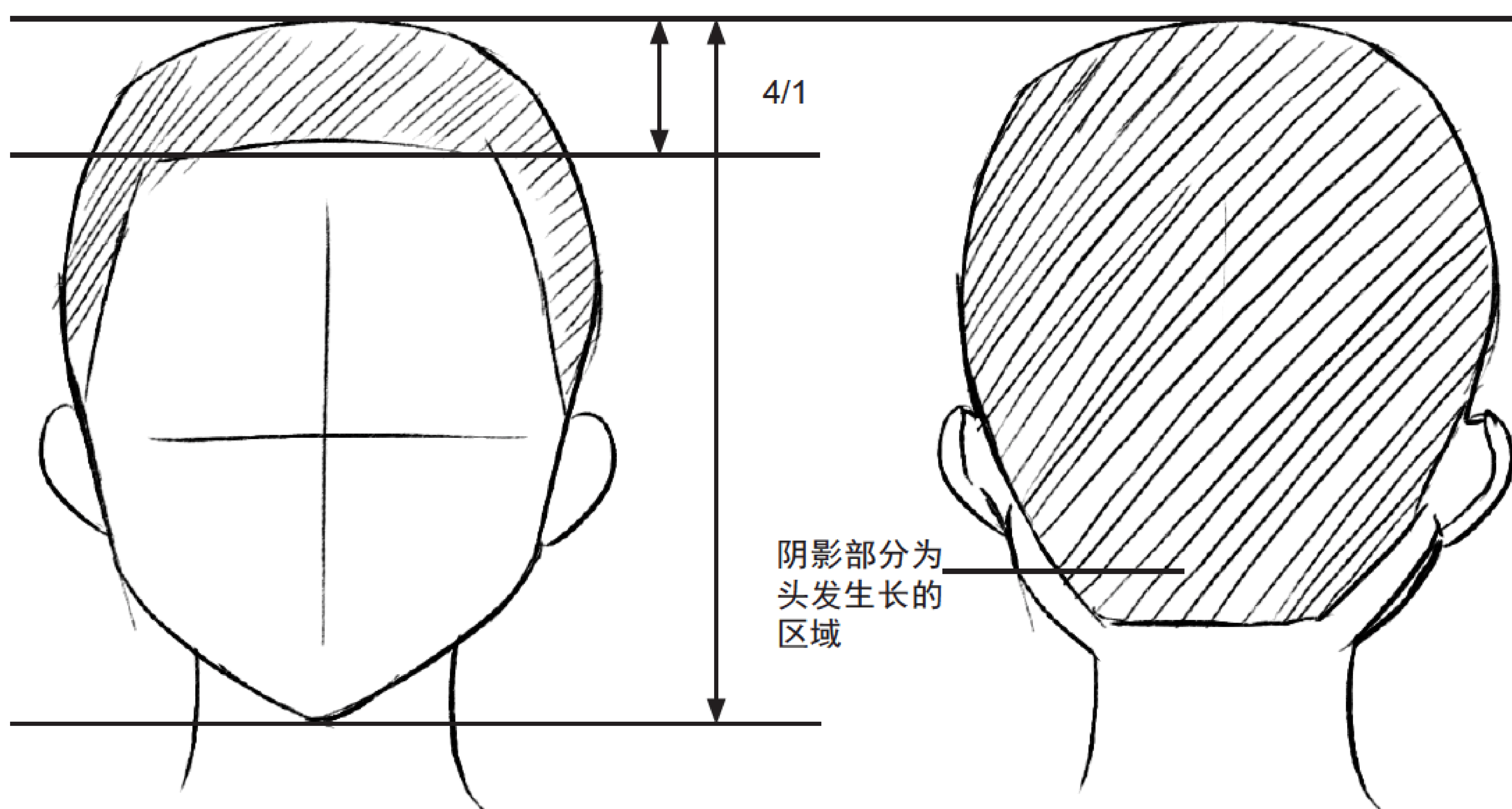
人类的耳朵长在头部的两侧，容易被忽略掉，但也要用弧线表现出来，使人物看起来更加完整。

3.3 发型的绘制技法

漫画中，同一风格的人物五官变化都不是很大，发型却是辨识人物的最好的方法。在塑造人物时，注重人物发型的长度、发色、发质和厚度等几个要素，下面就来看看如何为角色绘制发型。

3.3.1 头发的生长规律

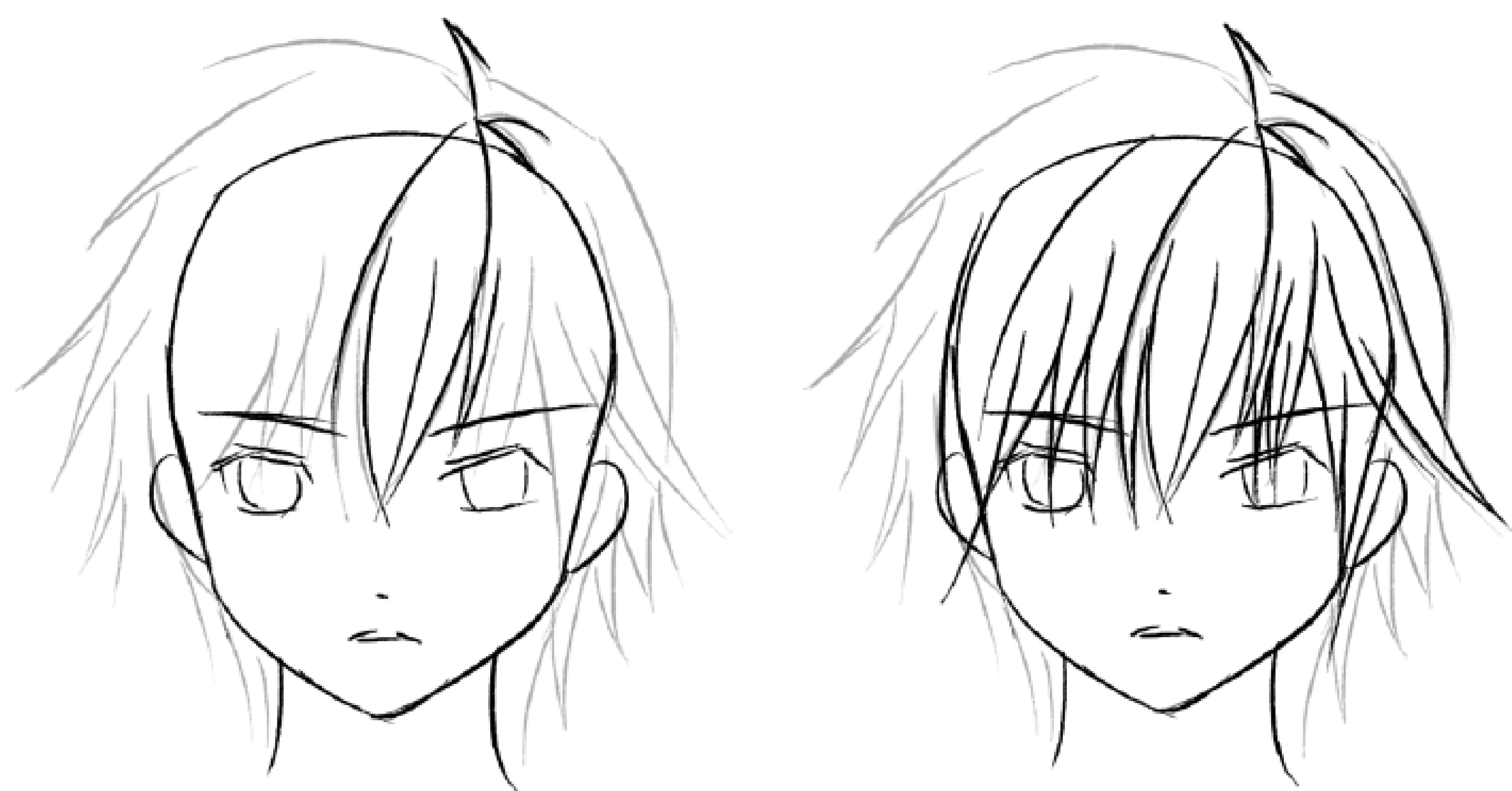
在绘制头发之前，首先要了解头部生发的位置比例和生长规律。



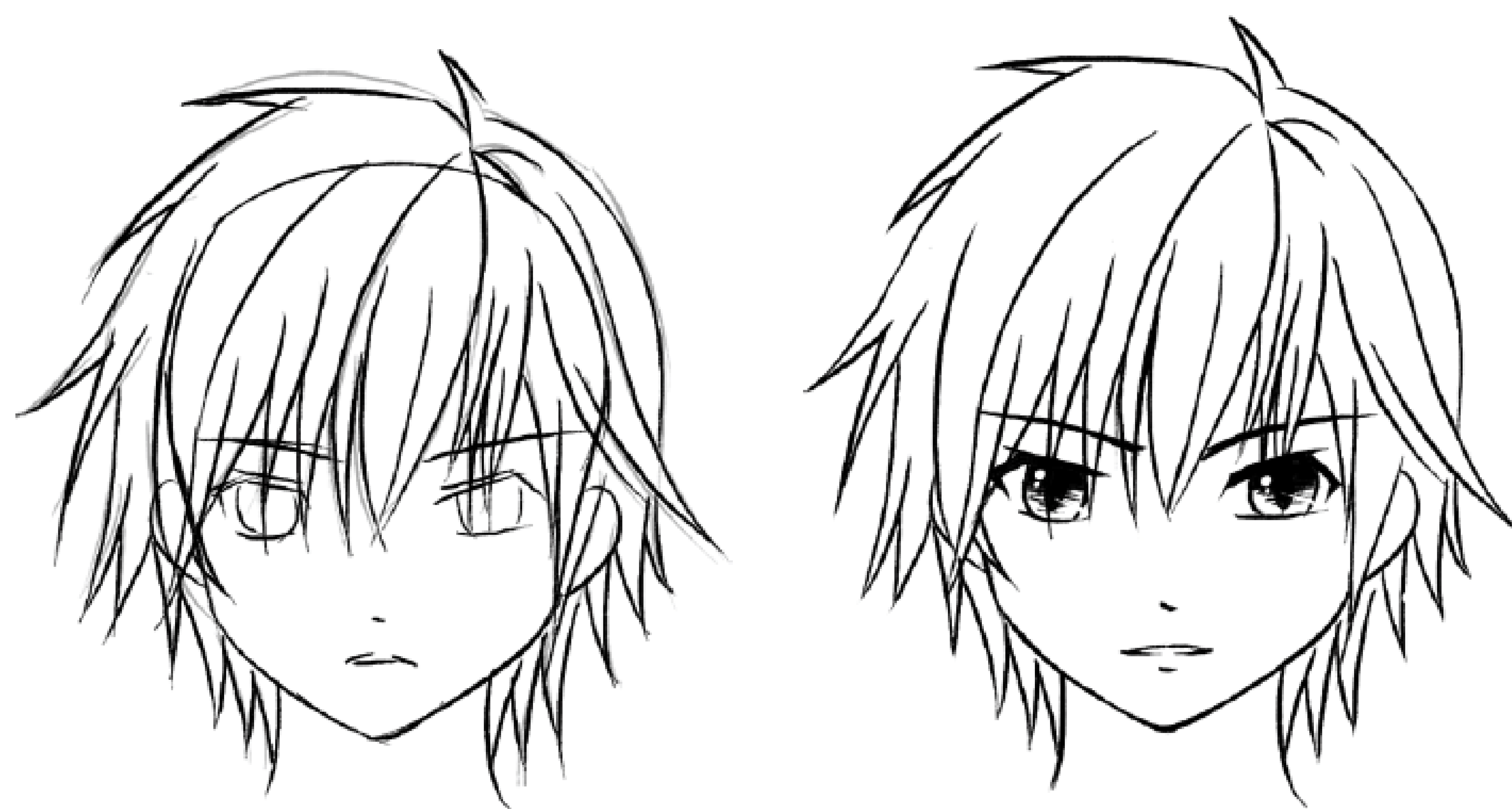
头发的绘制方法



1 确定一个人物的头部形状，根据头骨绘制出头发的大概样式，注意头发不宜过厚或者过薄，适当的厚度可体现头部的立体感。



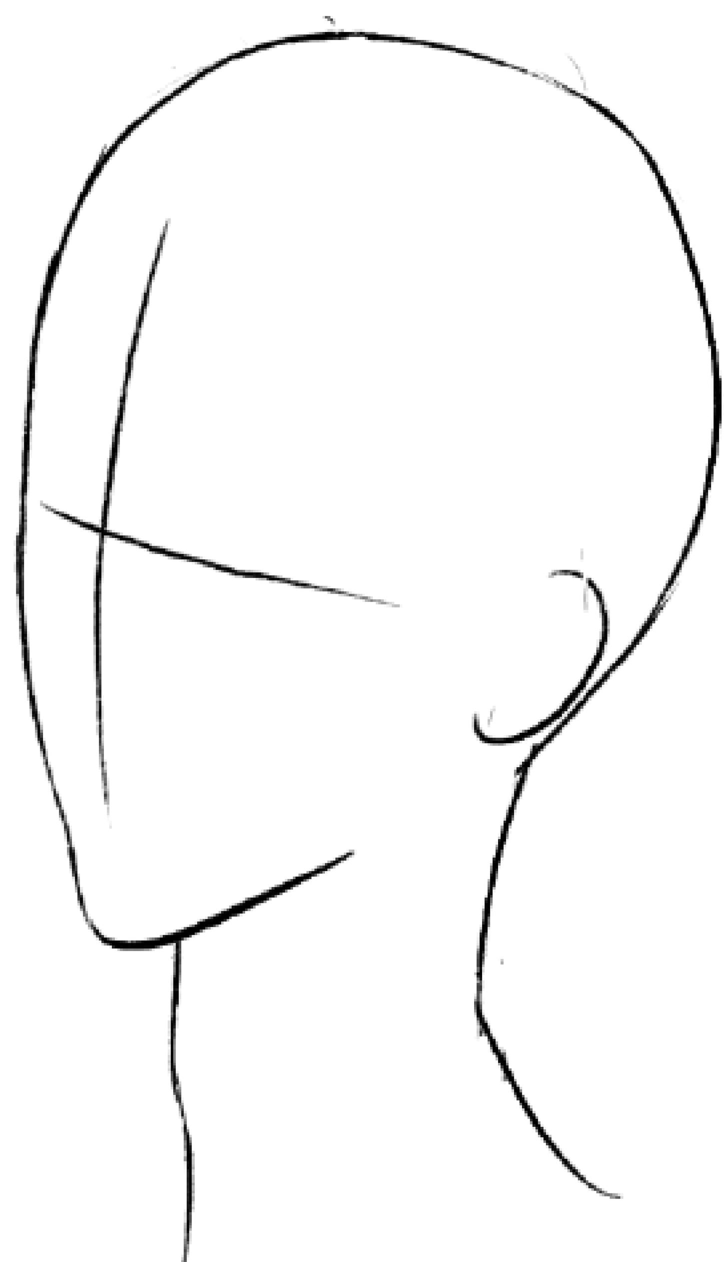
2 由发旋开始向两边头发生长的方向绘制头发，将刘海绘制出来，逐渐分出头发的层次感来。



3 继续绘制头发，注意每缕头发的形态都要不一样，最后擦掉多余的线条，完善眼睛的绘制，头发的最终线稿绘制完成。



头发绘制案例



1 简单地勾勒出人物一个侧面的头型。



2 根据头型绘制出头发和衣领的大致样式。



3 细化头发的层次，使头发的层次感丰富起来，绘制出眼睛的大致轮廓。



4 在前面草图的基础上将头发和衣领绘制出来。



5 绘制出人物的五官。注意眼睛的透视感要正确。



6 绘制阴影，使人物的立体感增强，擦去多余的线条，最终效果图完成。

3.3.2　塑造不同形态的头发

为了更好地区分发型，可将头发按照长发和短发、卷发和直发、束发和披发来划分，下面来看看这些发型如何绘制。

长发的绘制方法

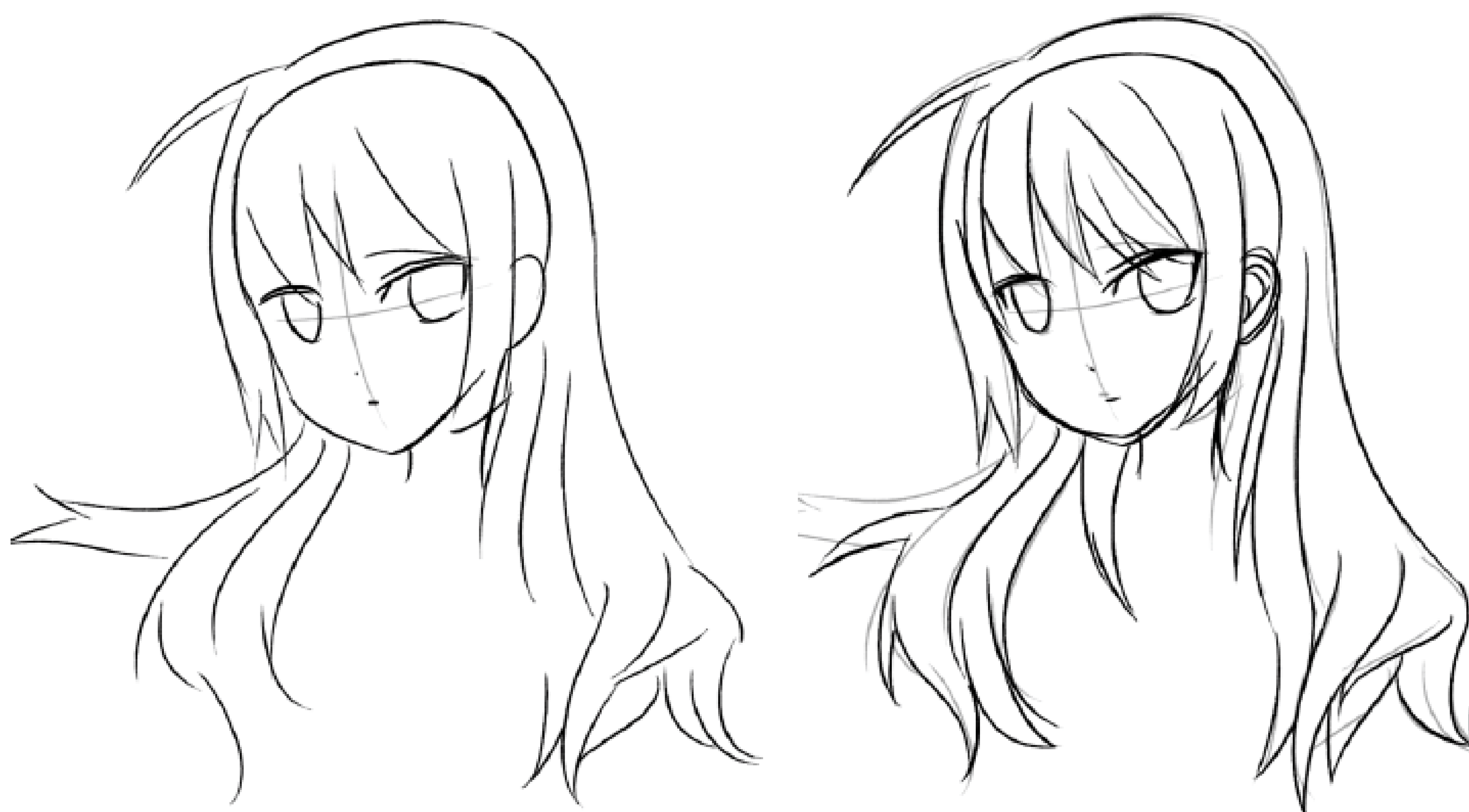




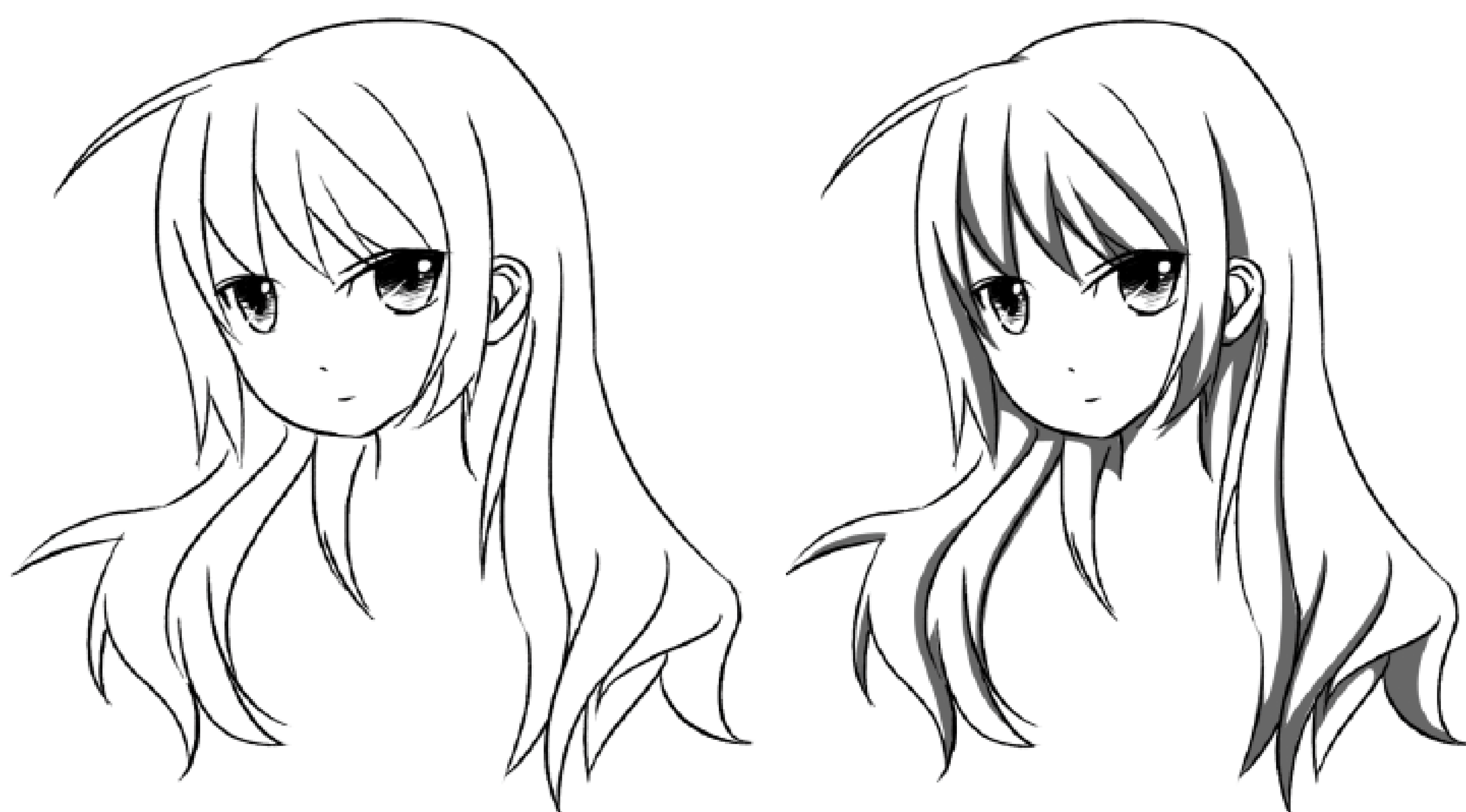
刘海都是顺着发旋的方向绘制下来的。



每缕头发的大致走向一样，发尾的走向稍有变动。



1　确定人物的头型，用线条勾勒出发型的大致样式，然后逐步细化头发。





2 头发随着头型垂直下来，发尾呈现自然的弯曲状态。

短发的绘制方法





头发都会有一个发迹，每缕头发都随着这个发迹向四周散开生长的。



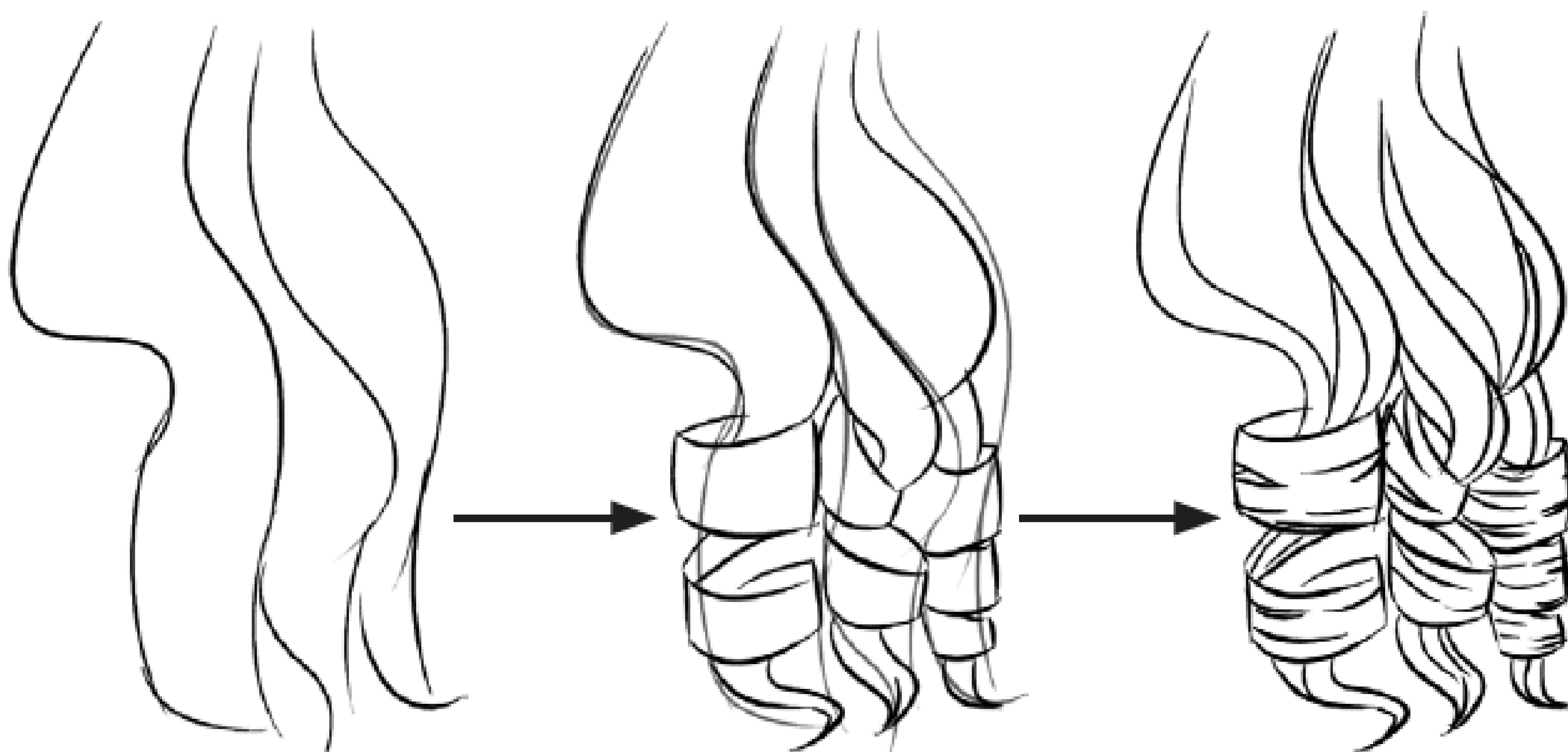
短发的发尾基本上没有什么变化，一般是垂直向下生长的。



卷发的绘制方法



卷发可分为波浪卷发和欧式卷发。波浪卷发主要是由大大的波浪线绘制而成的，发质稍硬，发型能固定不变形，样式如左图所示。欧式卷发看起来是一团团的，发型比较夸张，绘制方法如下图所示。









1 绘制一个侧面头型，为人物绘制波浪发型的轮廓。





2 深入刻画草图，将每缕卷发都绘制出来。





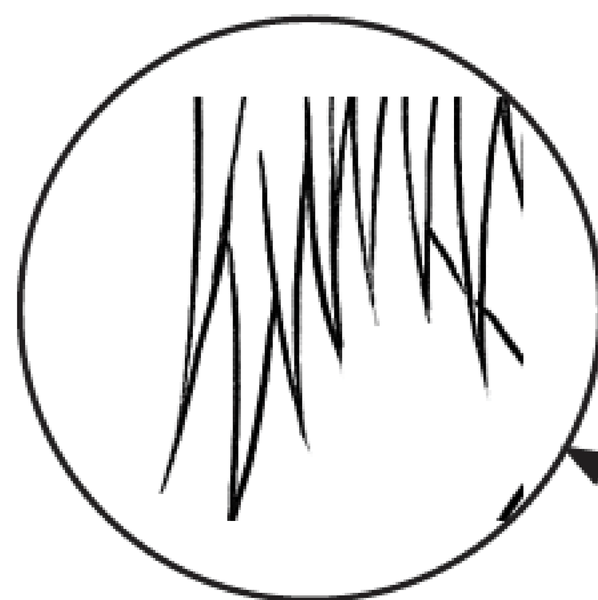
3 在前面草图的基础上绘制卷发的线稿。





4 绘制阴影效果，使画面感更加强烈。

直发的绘制方法







从发际线出发，头发向两边绘制，直发一般是贴近头皮生长的。

直发垂直向下，基本上没有什么动向。





1 勾勒头部形状，绘制直发的大致样式。

2 细化头发的层次感。





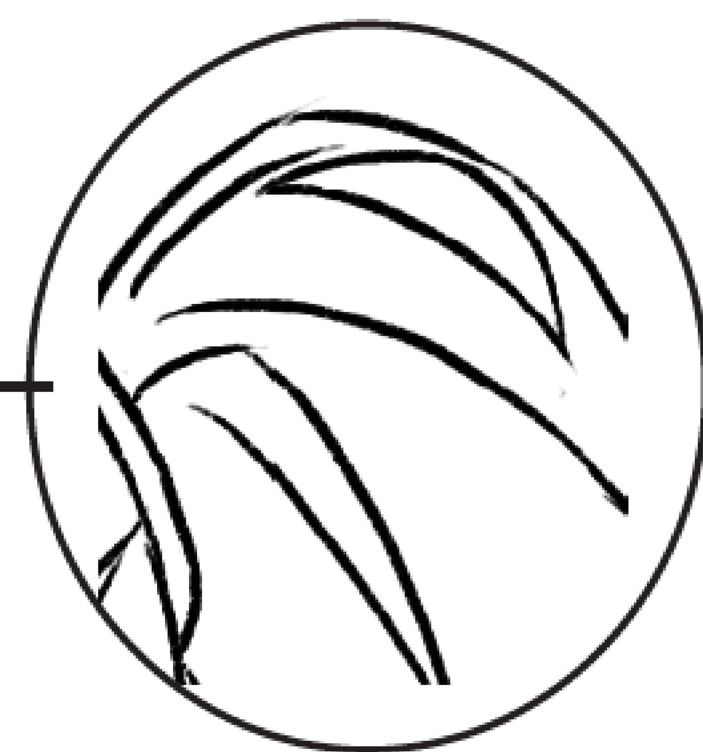
3 用直线绘制直发，绘制人物的眼睛。

4 添加阴影效果，擦掉多余的线条，效果图完成。

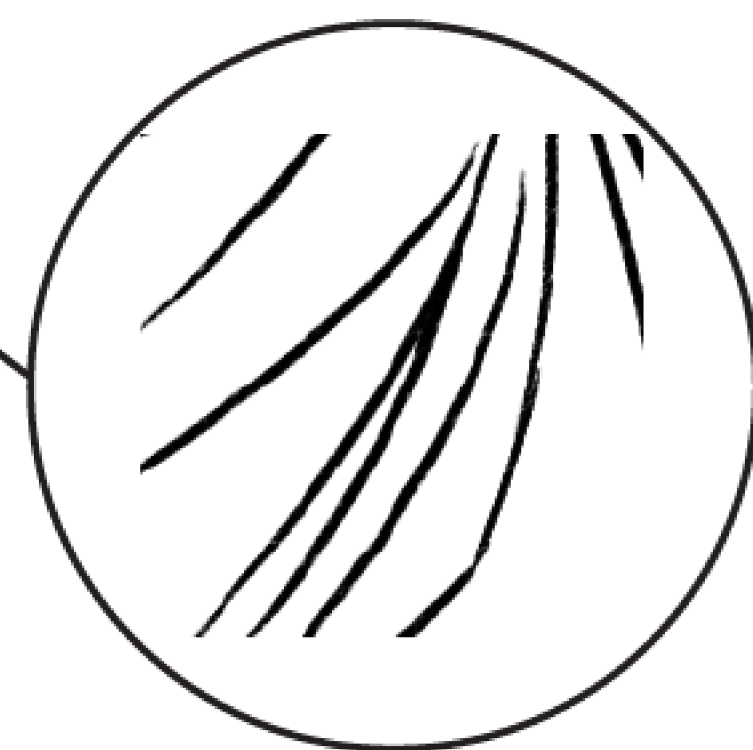


束发的绘制方法

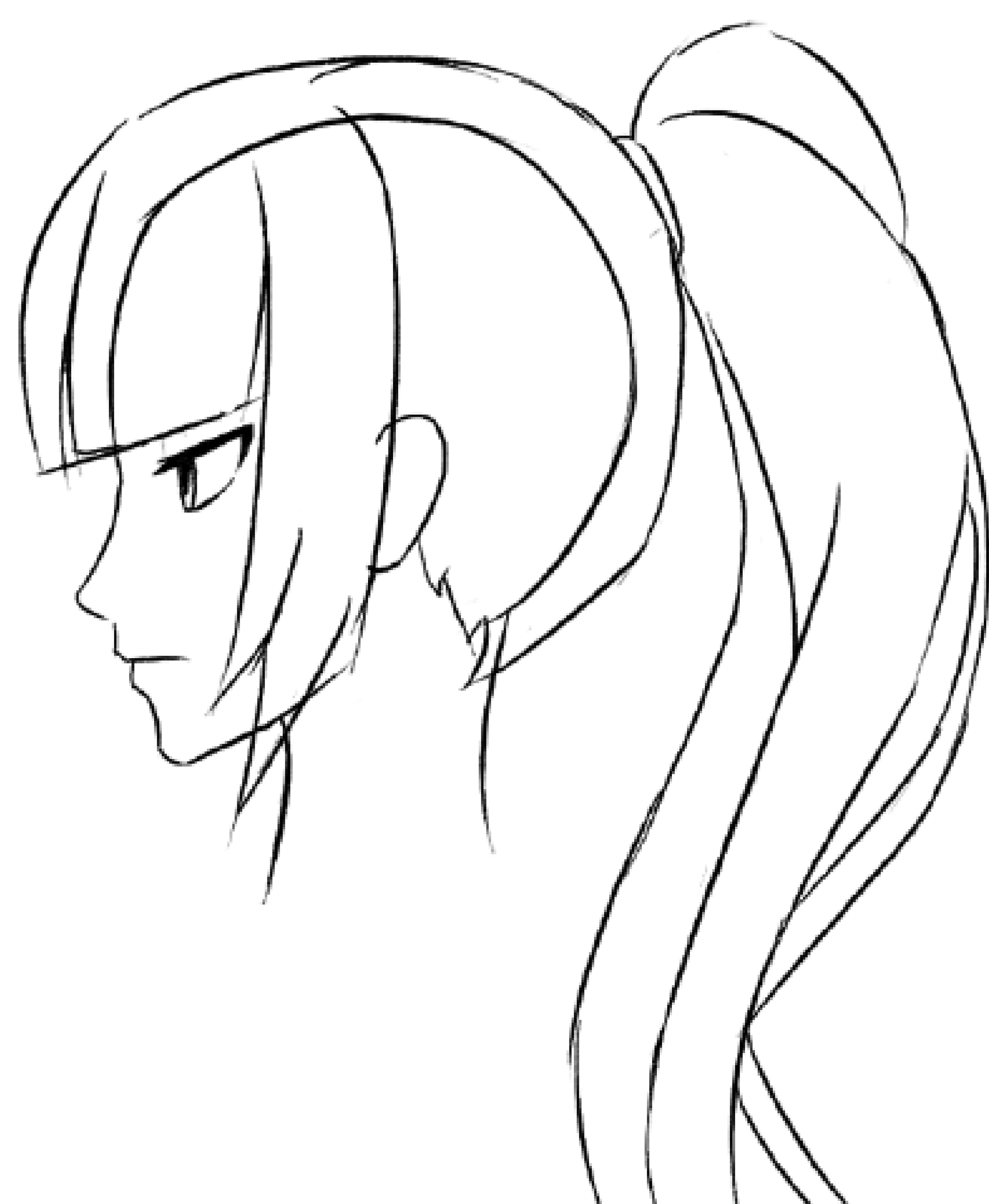




头发束起时，一些短头发会翘起来，从而产生蓬松感。



束起的头发贴近头皮，头发产生发丝束起的纹理。





1 简单地勾勒出头发束起的大致样式。

2 添加头发的纹理以增强层次感。





3 擦去多余的线条，将人物的线稿绘制出来。

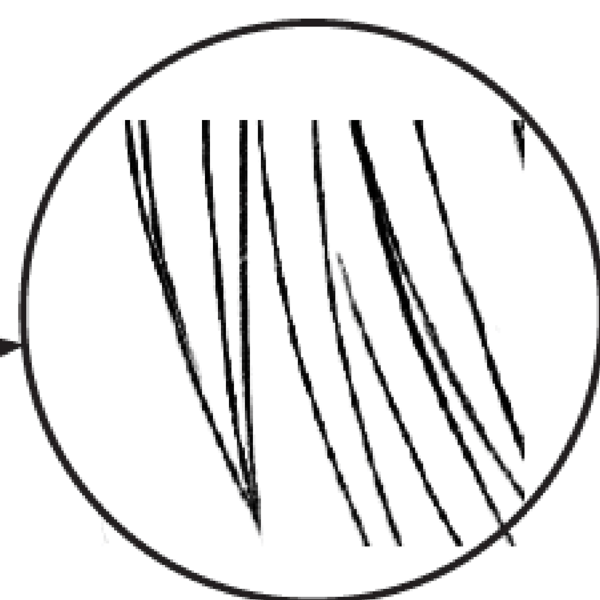
4 添加阴影使头发的立体感增强，最终效果图完成。

披发的绘制方法





头发夹在耳朵后面，发丝垂直向下。



头发披散时，发丝向四周散开，但不会那么零碎，头发之间还是有迹可寻的。





1 勾勒出长发的大致样式，每缕头发的动向都要有规律。





2 细化头发之间的层次感，使头发看起来层次丰富。





3 绘制出最终线稿，注意线条要流畅，要有粗细变化。





4 顺着线条绘制出阴影效果，最终效果图完成。



3.3.3 不同发型的表现










第4章

人物表情的绘制技法



为了使人物“活”起来，少不了人物的表情绘制，表情是体现人物精神状态和情绪变化的关键。本章主要讲述利用五官表现表情、不同角色的各种表情、通过简笔画表现夸张的表情，通过实例的绘制，讲述伤心哭泣的女孩和怒火中烧的男孩的绘制方法，使读者能够尽快掌握表情的绘制方法并且运用到实例中去。

4.1 利用五官表现表情

利用五官的变化可以表现出不同的表情，各种不同的表情能够使人物更加生动形象。由于人物的长相和个性有所差异，人物的面部表情也会有些差异。那么怎么绘制五官才能准确表现人物的喜怒哀乐呢？下面就来看看如何利用五官的变形来体现表情的不同。

4.1.1 高兴表情的表现

高兴的时候，人物的眼睛和眉毛会自然弯起朝下，嘴角向上弯曲。高兴的表情在不同程度下有不同的变化，下面来看看如何表现高兴的表情。

微笑时，嘴角肌肉向两侧展开，嘴角上扬，脸部肌肉凸起，嘴角凹陷。

人物微笑时，头部略微向一边歪，这些细微的动作可表现人物心里的喜悦。

1 勾勒出人物向旁边歪头的动作，表现人物愉悦的心情。

2 绘制头发和五官，眉毛自然挑起，眼角微微下垂，表现出高兴的状态。







3 整理画面，擦掉多余的线条，添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。



微笑

微笑的时候，人物脸部变化并不大，眉毛自然弯起，嘴角上扬。



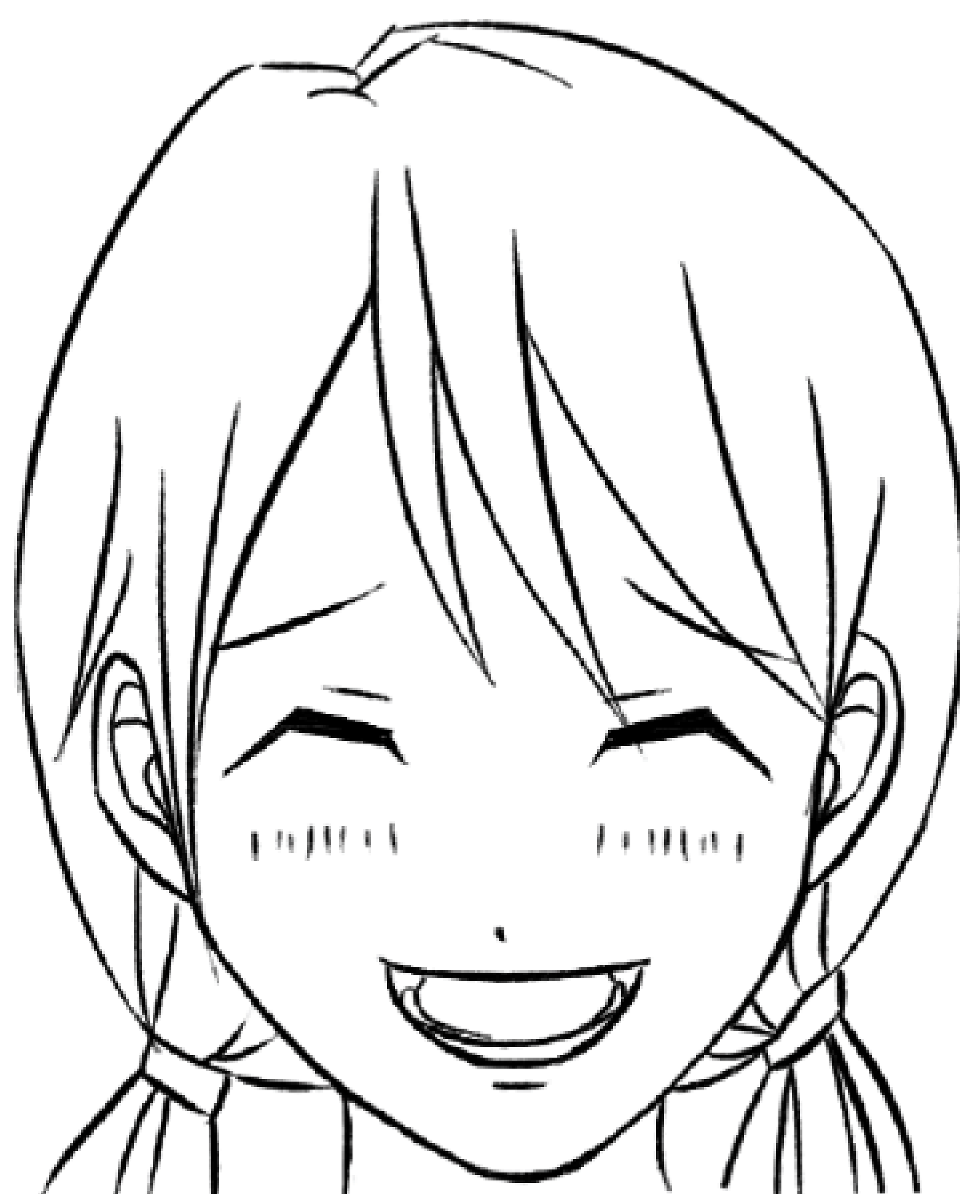
轻笑

轻笑的时候，眉眼变化不大，嘴角上翘、微张开，表现人物愉快的心情。



嬉笑

嬉笑的时候，两只眼睛眯起，脸上露出红晕，嘴巴张开露出两排牙齿，表现人物嬉笑的表情。



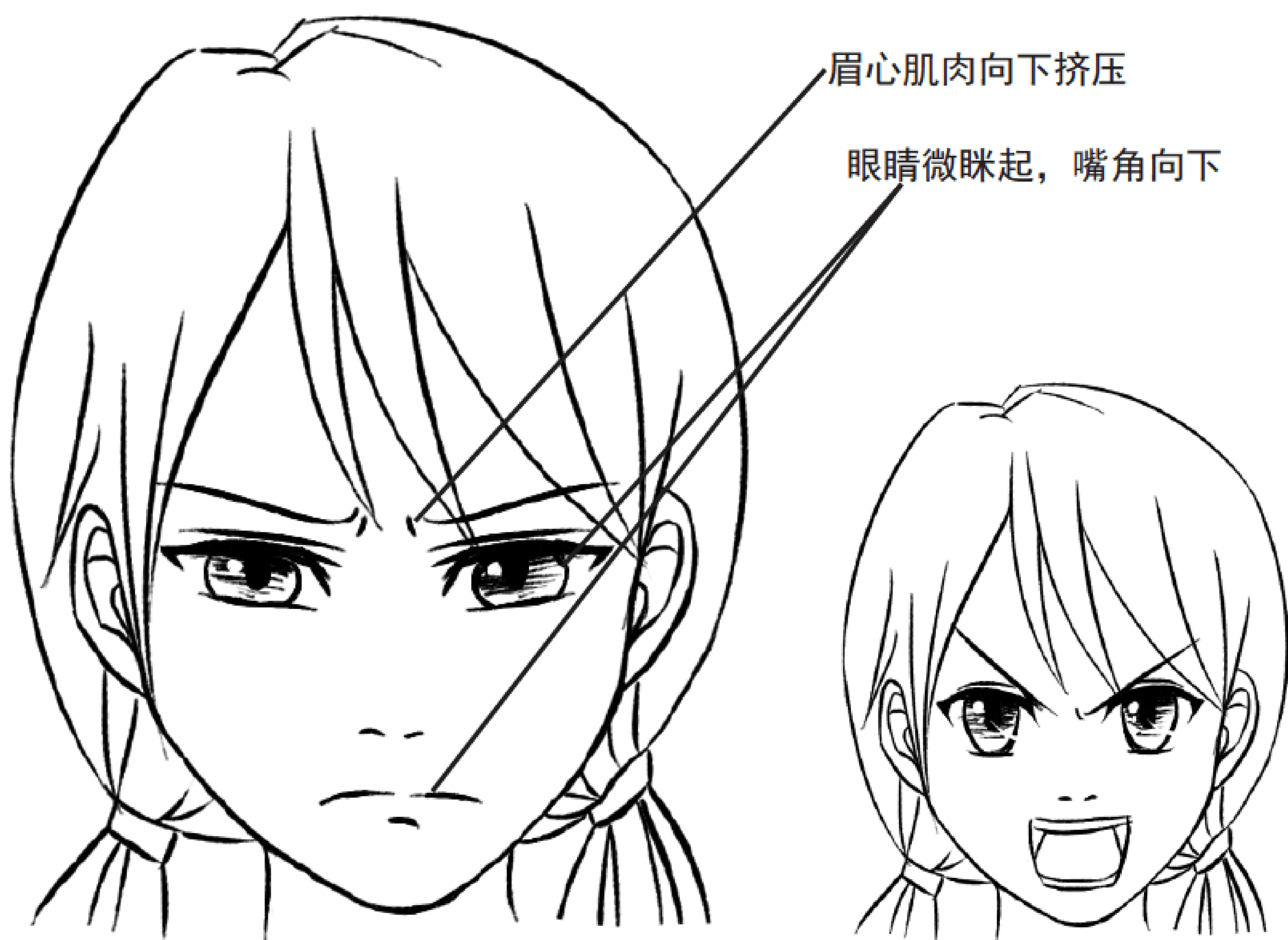
大笑

大笑的时候，因为实在无法控制行为而略忍着，却使眉毛呈现八字状，眼睛眯起，嘴巴大张着。



4.1.2 生气表情的表现

生气时，脸部的力量朝脸部的中心汇集，在脸的下半部，力量从鼻子开始向外扩张，眉尾朝上，眉心聚拢，眼角向外拉伸，脸部肌肉整体朝上抬起。



眉毛倒竖，眼睛睁大，嘴巴张到最大程度，表现人物极度愤怒的心情。





微怒：眼睛稍微眯起，嘴角下垂，表现人物不爽的心情。





忍怒：眼睛睁大，眉心皱起，嘴巴紧闭，表现人物极度忍耐着愤怒的心情。





轻怒：眉毛倒竖，眼睛睁大，咬着牙齿，表现人物已经无法再忍耐了。





大怒：眉心倒竖，眼睛睁大，鼻孔张大上抬，嘴巴张大，发泄着愤怒。

4.1.3　难过表情的表现

人物难过时，眉毛皱起呈现“八”字状态，眉毛弯曲的弧度说明难过的程度，脸部肌肉整体松弛，嘴角向下，体现出人物低落的心情。



眼角下垂，嘴巴嘟起，嘴角下垂，表现人物难过的心情。



难过：眉毛微皱起，嘴巴嘟起下垂。



哭泣：眼角滴泪，牙齿紧咬着嘴唇。



伤心：眉毛在一个水平线上，眼睛稍微垂下，牙齿紧咬。



大哭：眉毛呈“八”字状态，眼睛紧闭着大哭，嘴巴张大。



4.1.4 吃惊表情的表现

吃惊时，以眼睛为中心，肌肉会分别朝上下拉伸，让眉毛上扬，眼睛大睁，嘴巴不自觉地张大。





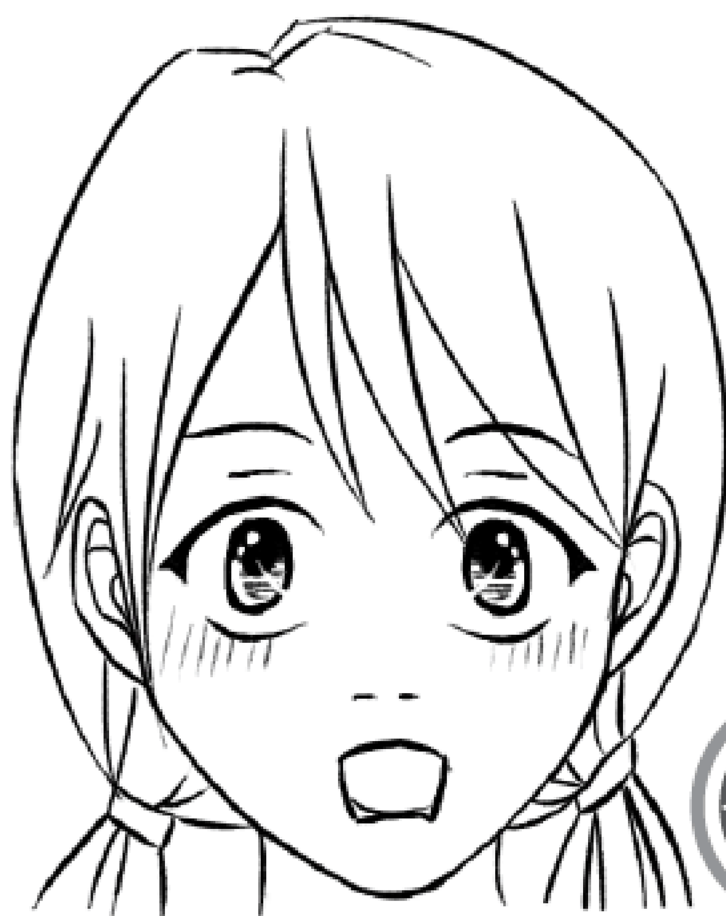
极度惊吓，瞳孔收缩，嘴巴张大，并用黑线表示气氛。




微惊：眉毛上挑，睁大眼睛，嘴巴呈现“O”字状态。




轻度惊吓：眉毛呈现“八”字状态，瞳孔微收缩，牙齿紧咬。




惊呆：眉毛上扬，瞳孔收缩，嘴巴张开，眼角有红晕。




重度惊吓：瞳孔严重收缩，嘴巴大张，脸上布满黑色气氛线。

4.2　表情的表现形式

在漫画中，表情也会有多种表现形式，不同的表现方式可使人物的表情更加丰富。不同风格漫画的表情表现方式也会不同，时而夸张时而搞怪，使画面中人物的表情更加丰富生动。

4.2.1　不同角色的各种表情

不同角色会有不一样的表情，下面来看看这些角色的表情表现。

贵族小姐：开心



1 确定头型，将头发的大致轮廓绘制出来，以确定发型。



2 细化头发的层次感，使头发变得丰富起来，添加人物高兴的表情。



3 擦去多余的线条，为人物添加阴影效果，使画面感增强。

贵族小姐：愤怒



1 确定一个侧面俯视的头型，勾勒出发型的大致轮廓。



2 细化头发，因为是俯视，所以人物头顶的发迹也要绘制出来。



3 添加阴影效果，擦去多余的线条，一个怒目而视的贵族小姐绘制完成。



贵族小姐：哭泣







1 用线条勾勒出女孩略微仰视的头部，勾勒出头发的大致轮廓。

2 深入刻画头发，根据基准线绘制出女孩嚎啕大哭的表情。

3 添加阴影效果，女孩脸颊上因为用力的原因而出现淡淡的红晕。

不羁的学生：开心







1 刻画出男孩侧面仰视的头部轮廓，并勾勒出头发的大致轮廓。

2 根据基准线绘制出男孩的五官。这是男孩无法控制的大笑表情。

3 整理画面，添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。

不羁的学生：惊讶







1 因为要刻画男孩惊讶的样子，所以人物的脸部有些变形。

2 用干净的线条绘制出男孩的头部，添加男孩惊恐的表情。

3 绘制阴影，注意头发在脸部投下的阴影也要表现出来。

不羁的学生：难过







1 勾勒出一个男孩俯视的侧面头部，并勾勒出男孩发型的大致样式。

2 将男孩的最终线稿绘制出来，添加一个悲伤的表情。

3 绘制阴影效果，使人物的画面感和立体感更加强烈。

可爱的萝莉：高兴







1 勾勒出一个萝莉的头部，添加长长的发型轮廓，以确定头发的样式。

2 在前面草图的基础上绘制人物的线稿，根据基准线绘制出人物开心的表情。

3 添加阴影效果，注意长发的阴影要随着每缕头发的动向来绘制。

可爱的萝莉：伤心







1 勾勒出萝莉的侧面，绘制一只手表示擦眼泪的动作。

2 用线条勾勒出女孩的线稿，绘制出女孩伤心流泪的表情。

3 整理画面，擦去多余的线条，一个忧伤的萝莉绘制完成。



可爱的萝莉：惊讶







1 勾勒出萝莉仰视的侧面，头发向四周散开，以表现人物强烈的情绪。

2 细化头发的线条，使头发丰富起来，添加一个惊恐的表情。

3 整理画面，添加阴影效果，一个受到惊吓的萝莉绘制完成。

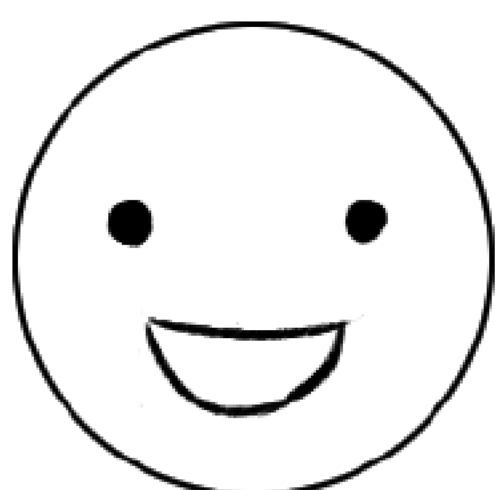
4.2.2 通过夸张的简笔画表现表情

漫画中常常利用简笔画的绘制方法来绘制人物的表情，并通过对五官夸张的表现，使人物的表情更加生动、形象，从而将人物内心的情绪更好地传达给读者。

简笔画的表情大全

喜





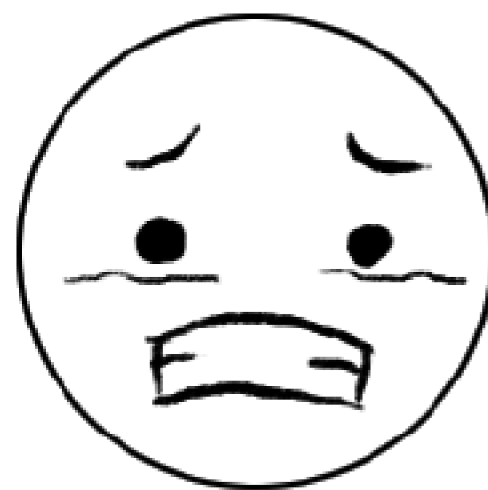


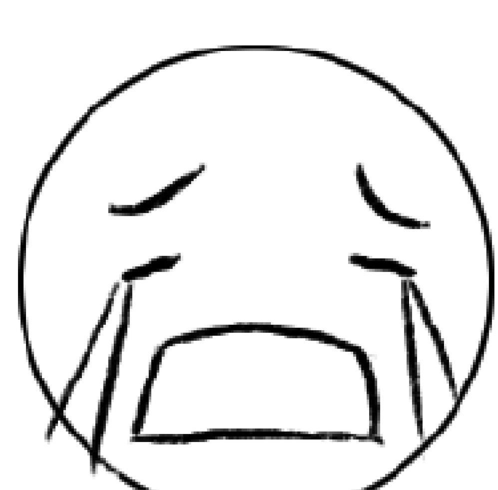


泣









怒

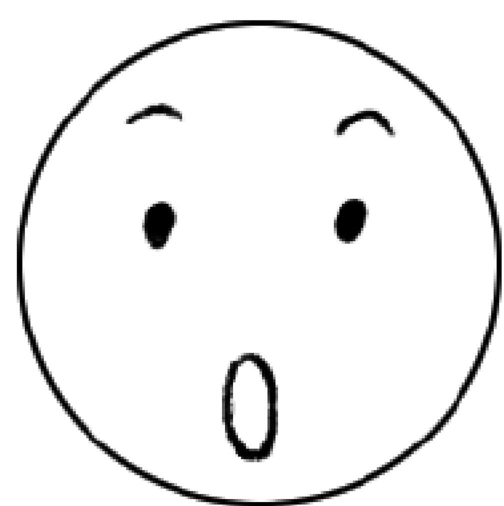








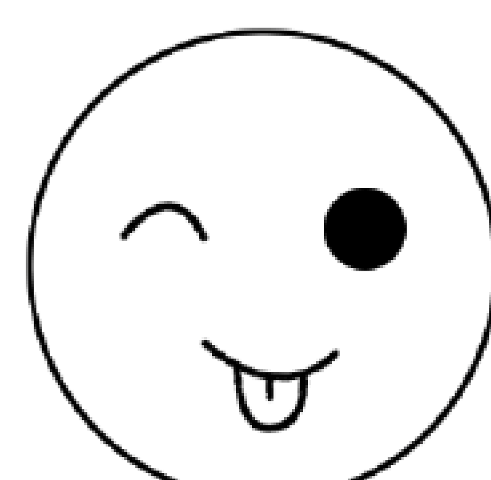
惊











一个简单的五官变形就能将人物的丰富表情表现出来。

夸张的简笔画表现表情


受打击


争辩


坏笑


偷窥


不爽


无语





难受



晕旋



迷茫



邪恶



乖巧



发怒

4.3　表情的实例运用

前面已经学习了人物表情的绘制，下面通过实例绘制来讲解人物的表情表现。

4.3.1　伤心哭泣的女孩

下面介绍伤心哭泣女孩的绘制技法。

绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的大致动作，这是一个俯视的角度，人物的头部仰视着。

2 将人体轮廓勾勒出来。因为是俯视图，按照近大远小的透视原理，人物应该是头大脚小。





3 根据人体将人物的头发、衣服和鞋子的外形轮廓勾勒出来。

4 继续刻画人物的外形头发和衣着，根据基准线将哭泣的五官绘制出来。

整理画面





5 整理画面，绘制人物的头部和上半身。注意人物的双眼绘制，哭泣的眼睛通常是眯起的，且眼角泛光。

6 绘制人物的阴影，根据头发的层次和衣服的褶皱来绘制出阴影效果，使人物的立体感增强。





7 绘制出人物的裙子和双腿，因为透视的关系，人物的双腿变得小且短。

8 绘制阴影效果，因为光源是从顶部照射下来的，因此人物大腿处布满阴影。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个女孩哭泣的表情，俯视的视角使人物的表现力度加强，也使画面感更加强烈。





整个哭泣的面部表情都是呈现压扁的状态，表现人物因极度的伤心而使面部扭曲。



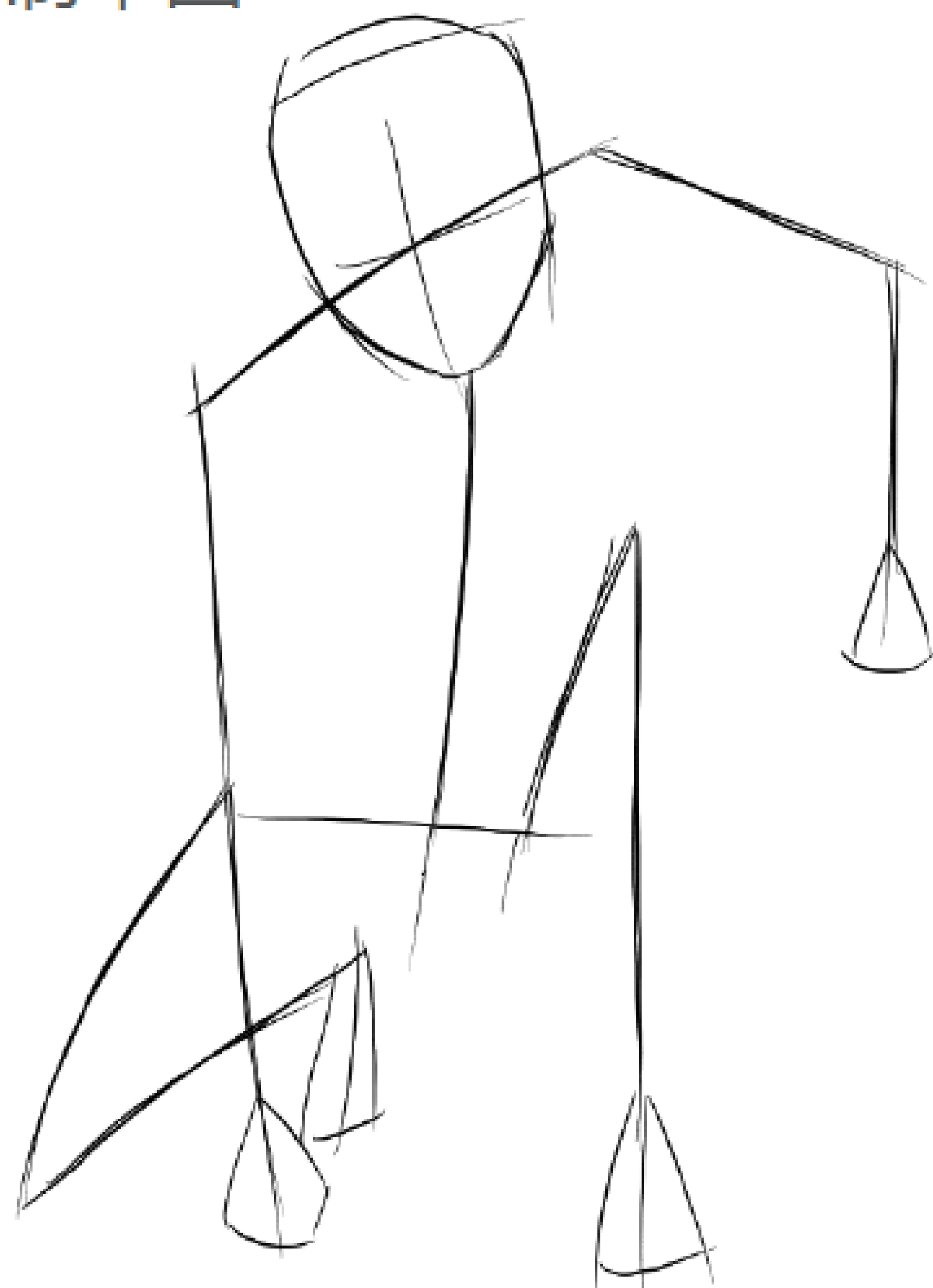
学生装合身的裁剪体现出女孩苗条的身姿。



4.3.2 怒火中烧的男孩

下面介绍怒火中烧的男孩的绘制技法。

绘制草图





1 利用线条简单地勾勒出人物蹲跪的姿态，肩膀微斜，一只手臂捶地的动作。

2 根据线稿绘制出人物的人体结构，表现出人物愤怒的动作。





3 绘制人物的外形轮廓，这是一个短头发、身着便装的男孩。

4 细化人物的头发和衣服，绘制人物表现愤怒的五官。

整理画面





5 整理画面，在前面草图的基础上绘制出人物的头部和上半身的线稿，绘制时注意头部的位置要承接身体的动作。

6 添加人物的阴影，使人物的立体感和画面感增强。注意要根据正确的光源位置来绘制阴影。





7 绘制人物的下半身。注意线条要流畅且要有粗细的变化，左脚的透视关系要表现正确。

8 绘制阴影，光线是从上而下的，所以人物的臀部布满阴影，但要留一些光线使臀部和脚产生逆光效果。





根据前面已讲的内容绘制表情，愤怒的表情应该是眉毛倒竖、瞪大眼睛和咬牙的动作。

9 擦去多余的线条，使画面整洁，一个怒火中烧的男孩绘制完成。男孩咬牙切齿的表情，配上表现愤怒的动作使人物的情绪更好地凸显出来。



此处要体现出集聚的褶皱感，绘制阴影时注意要根据褶皱绘制，还要适当地表现出衣服的形态，这样褶皱感更加立体。

第5章

人物头身比例的绘制技法



漫画中，形形色色的人物角色因为设定不同，或是需要表现的内容不同而有着各不相同的头身比例，在不同风格的漫画中，或夸张或写实，为了更突出人物的情绪和性格，漫画角色的外形也会有所改变，使得漫画的内容更加丰富精彩。本章将介绍头身比例的认识和不同头身比的应用，以及8头身的实例讲解，使读者更好地了解人物头身的运用。



5.1　头身比例的认识

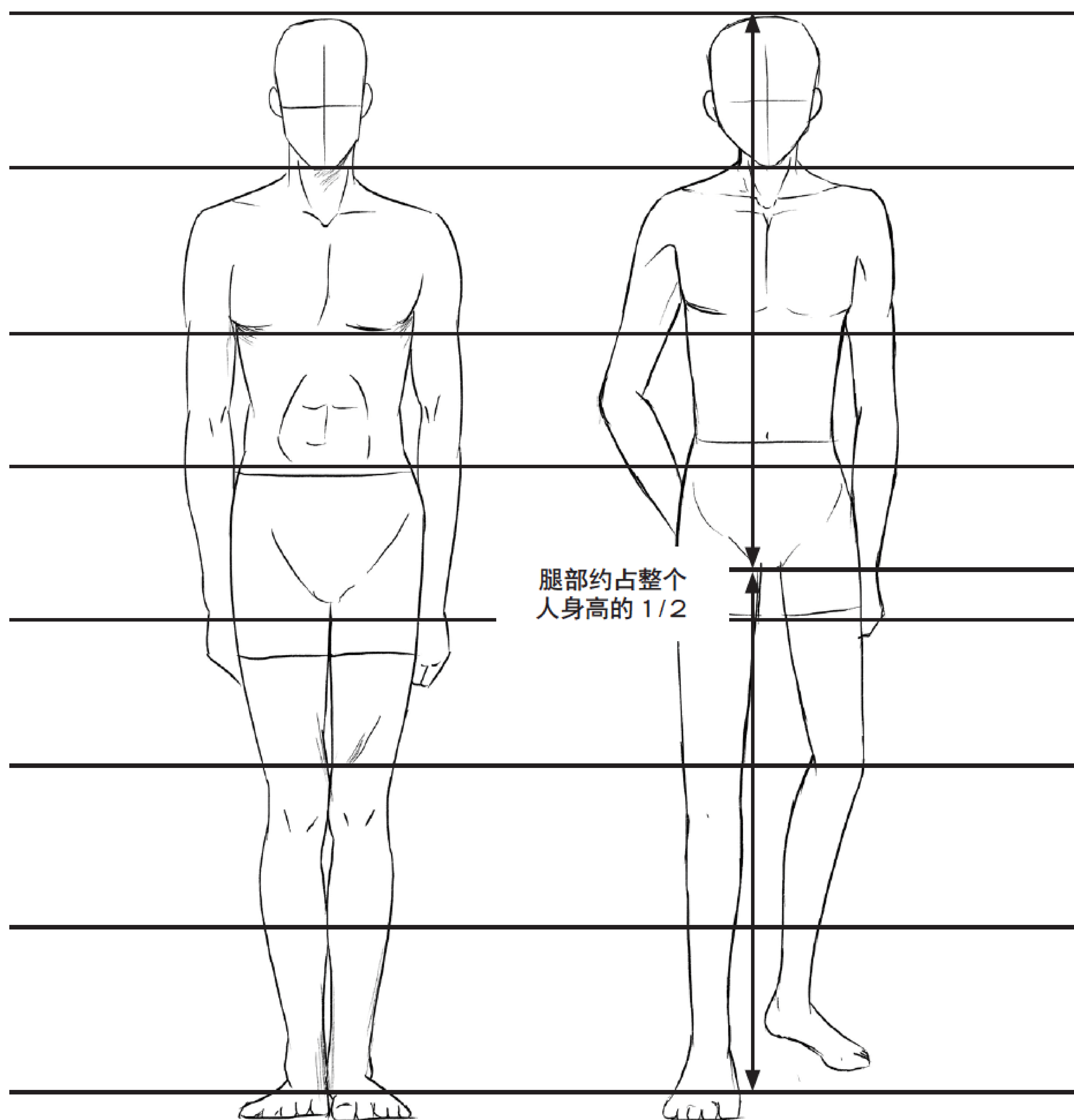
头身比就是人物头长和身高的比值。在漫画中，人物的头身基本符合实际情况，下面就一起来认识写实人物和漫画人物的头身比例。

5.1.1　写实人物与漫画人物的头身比例

不同年龄的头身比例会有所差异，对于写实类的人物，成人的头身比例一般是7～9个头身，在漫画中，一般适中的成人头身比例是8～9个头身。

男性的头身比

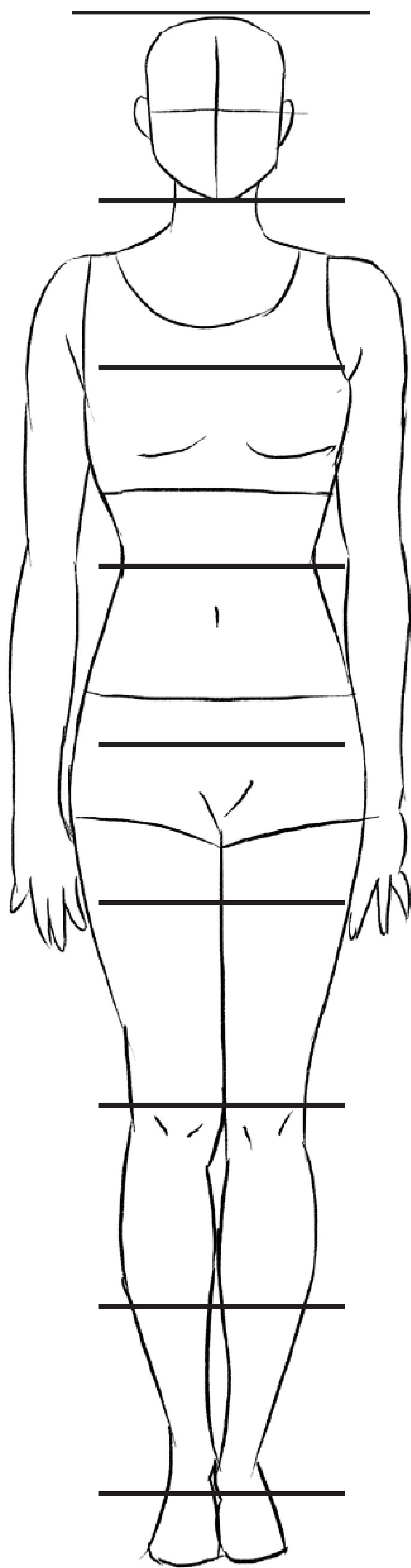
7头身是现实人物和漫画人物中比较常见的身高。普通男性的头身比例为7～9头身，下巴到肚脐的长度等于肚脐到胯部的长度。



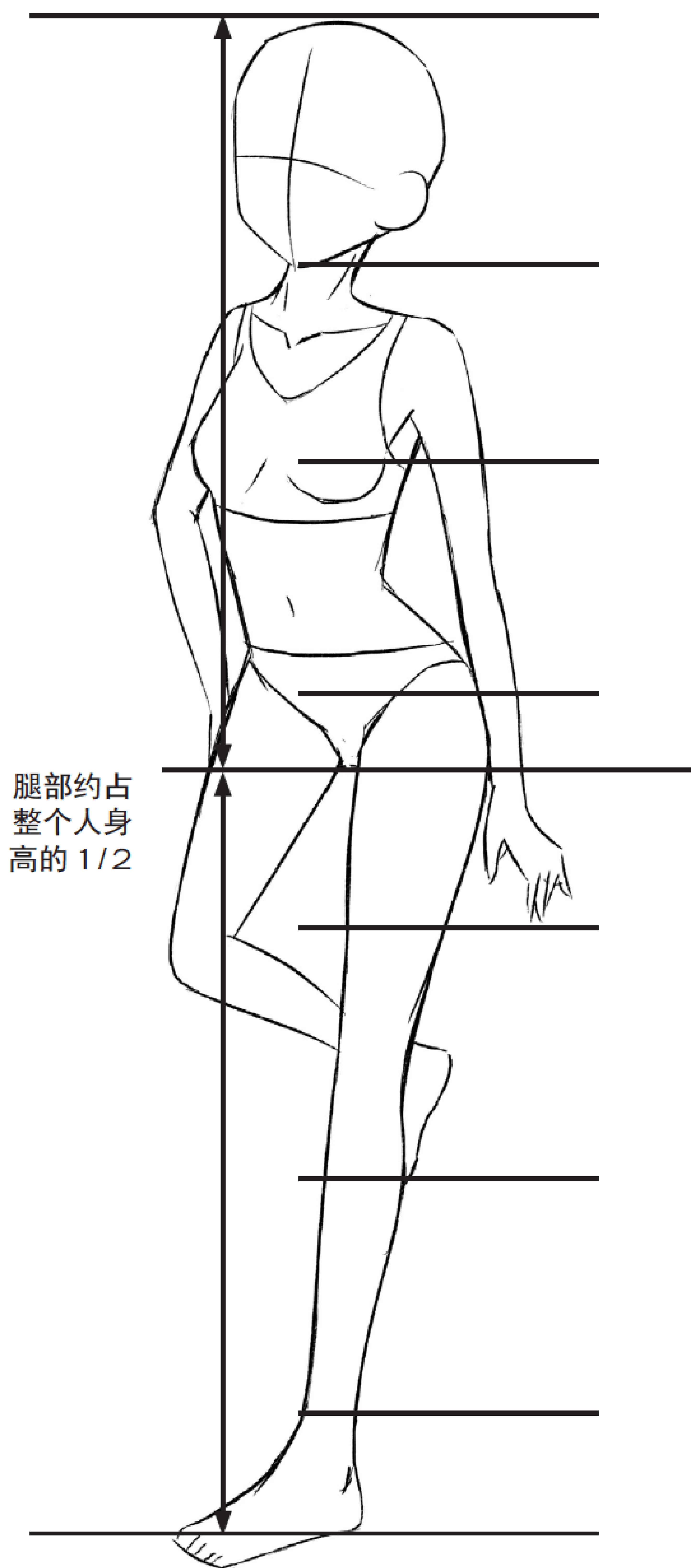
7头身的写实人物　　7头身的漫画人物

女性的头身比

8头身的女性身材高大，在生活中并不常见。由于个体的差异性，使得人物的比例并不是绝对性的，也会存在小数点的情况，6.5头身在漫画中也是比较常见的女性身高头身比例。



8头身的写实人物



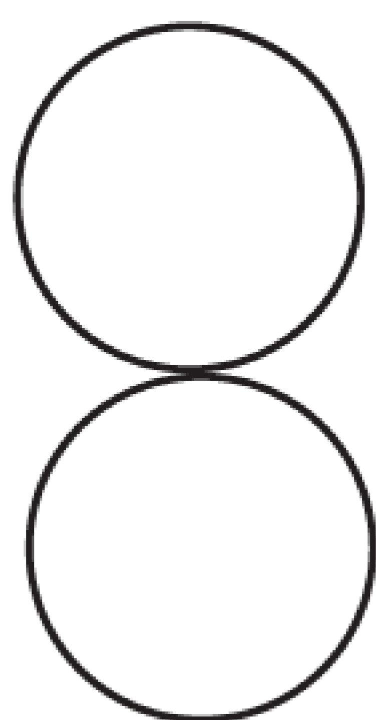
6.5头身的漫画人物



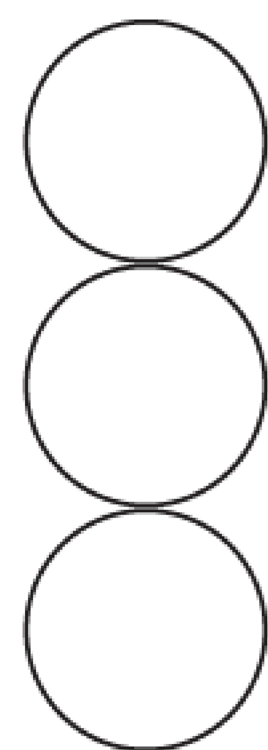
5.1.2 漫画中常用的头身比例

在不同风格的漫画中，人体的比例也会有所差异。如少女漫画中的人物头身比例变化比较多，7～9头身可以表现角色的高挑帅气，2～4头身则可以表现角色的小巧可爱。

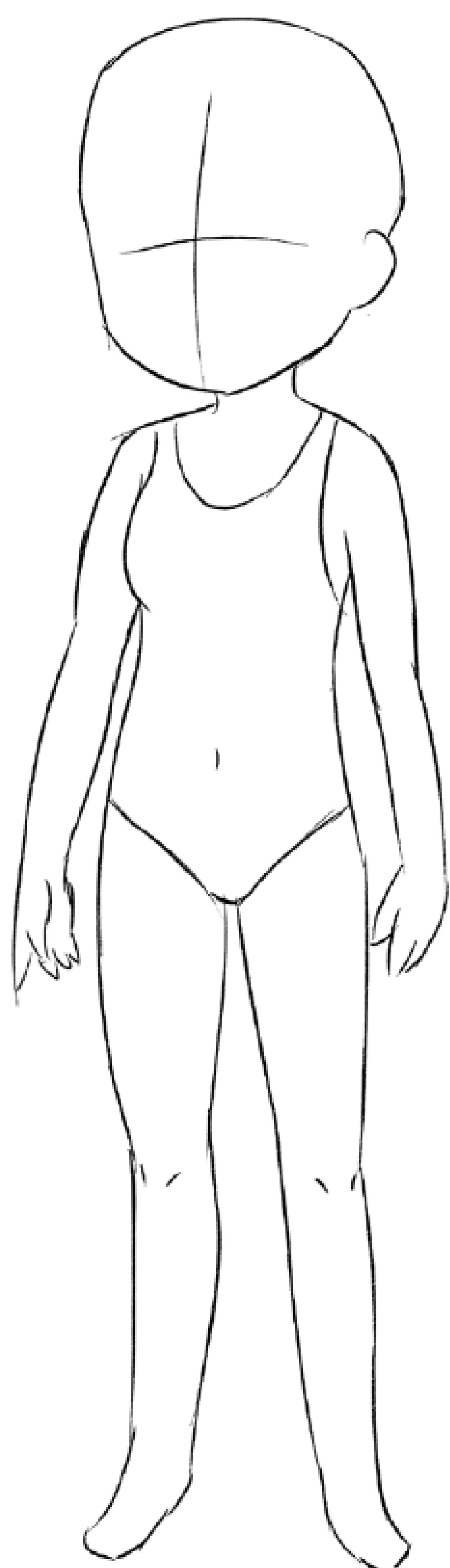


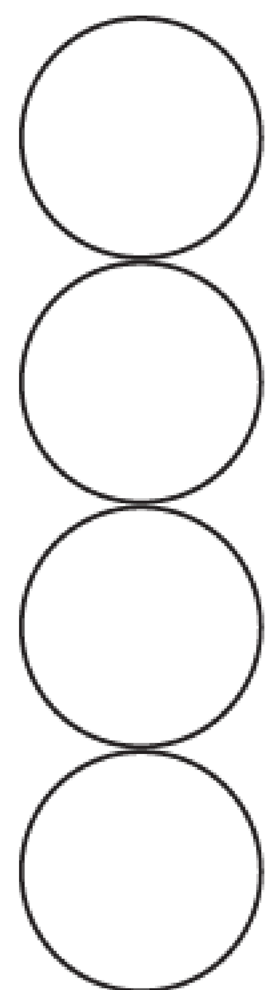




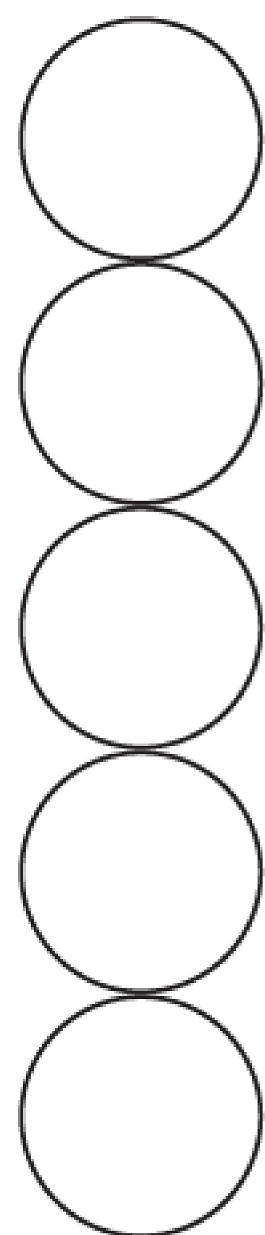


2～3头身常用于Q版人物，头部变大，四肢简化，使人物的身材看上去娇小可爱。

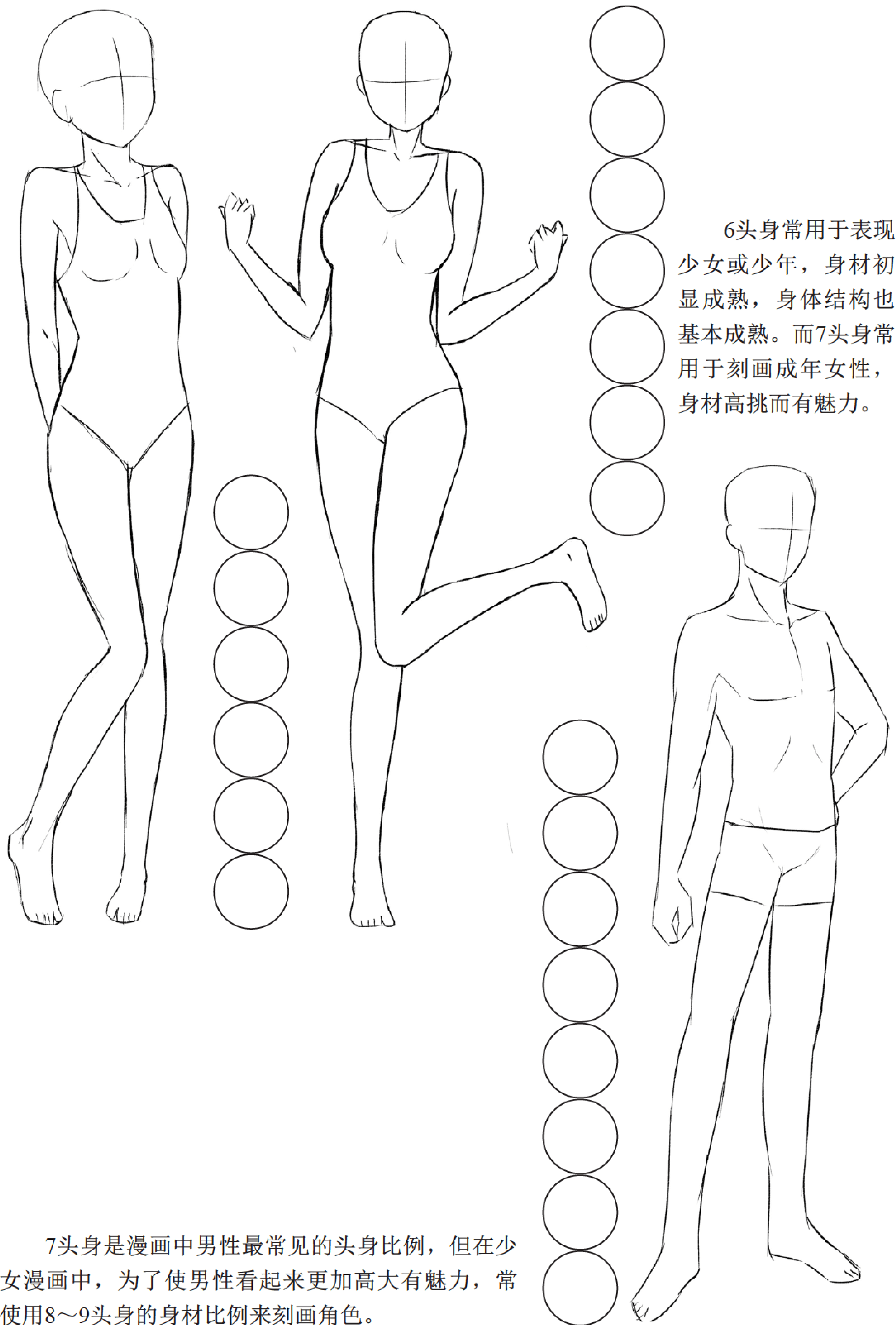








4～5头身常用于刻画儿童时期的角色，人物四肢圆润，身材比例比较娇小。



6头身常用于表现少女或少年，身材初显成熟，身体结构也基本成熟。而7头身常用于刻画成年女性，身材高挑而有魅力。

7头身是漫画中男性最常见的头身比例，但在少女漫画中，为了使男性看起来更加高大有魅力，常使用8～9头身的身材比例来刻画角色。



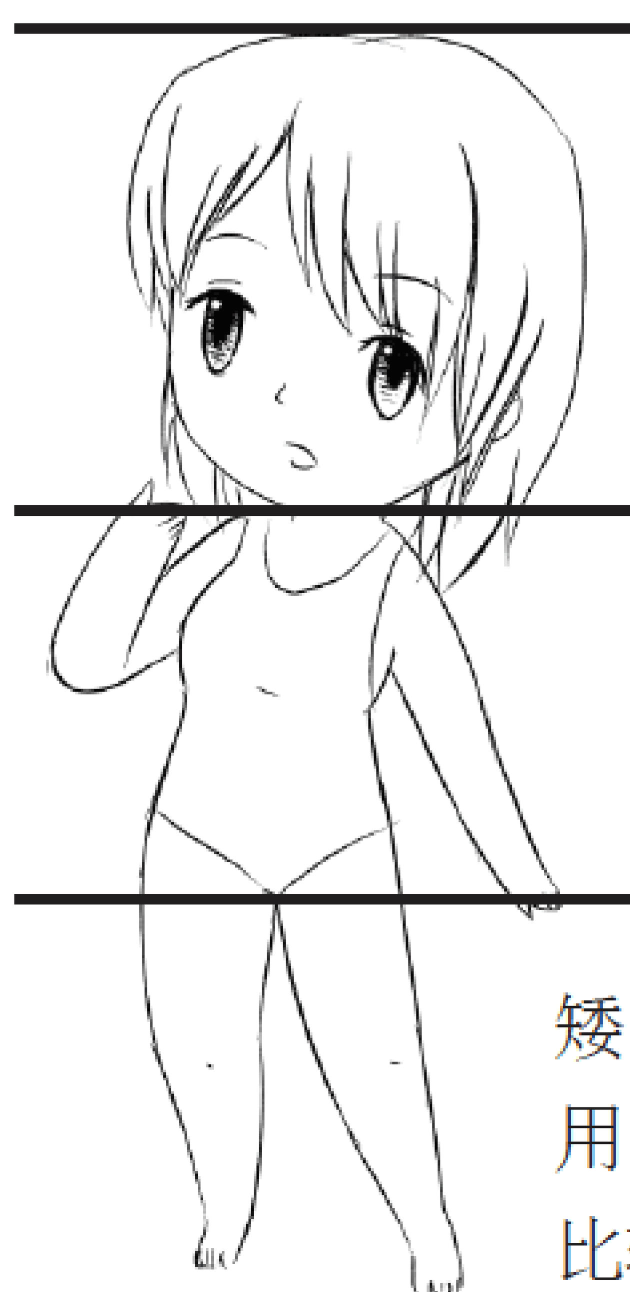
5.2 了解头身比的应用

同样的人物可以用不同的头身比来表示，经过适当的压缩和简化，可以使人物的表现看起来更加丰富多彩，但不同的角色也可以使用不同的头身比来表现。下面就一起来看看如何利用不同的头身比来表现角色。

5.2.1 不同头身的变化

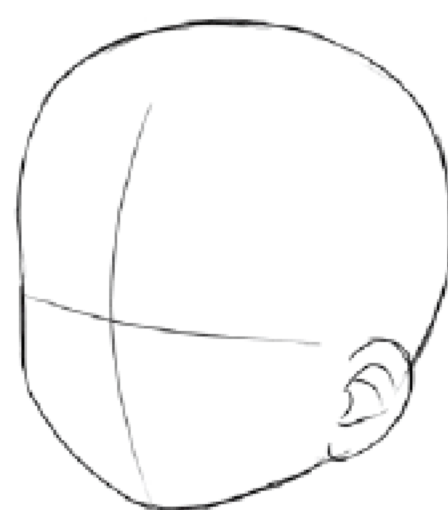
随着年龄的增长，人物的身高也会发生变化，绘制漫画角色时，首先要了解角色的年龄和外形特征。下面一起来了解不同年龄的头身比例。

儿童





脸颊比较消瘦，十字基准线偏面部中心，使人物看起来比较成熟。



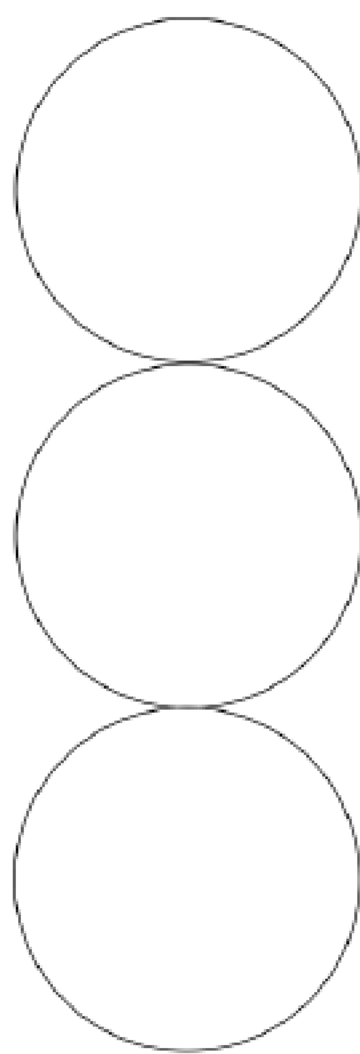
脸蛋微微下垂，使人物看起来圆润可爱，基准线偏下，适于绘制大眼睛。

儿童身高很矮，四肢圆润，用3头身来表现比较适当。



儿童的四肢比较圆润，而且骨骼才开始发育，所以绘制手和脚时可以简化关节。

儿童身体很矮，四肢圆润，用3头身来表现比较适当。



1 绘制出3个头身的圆来确定位置。

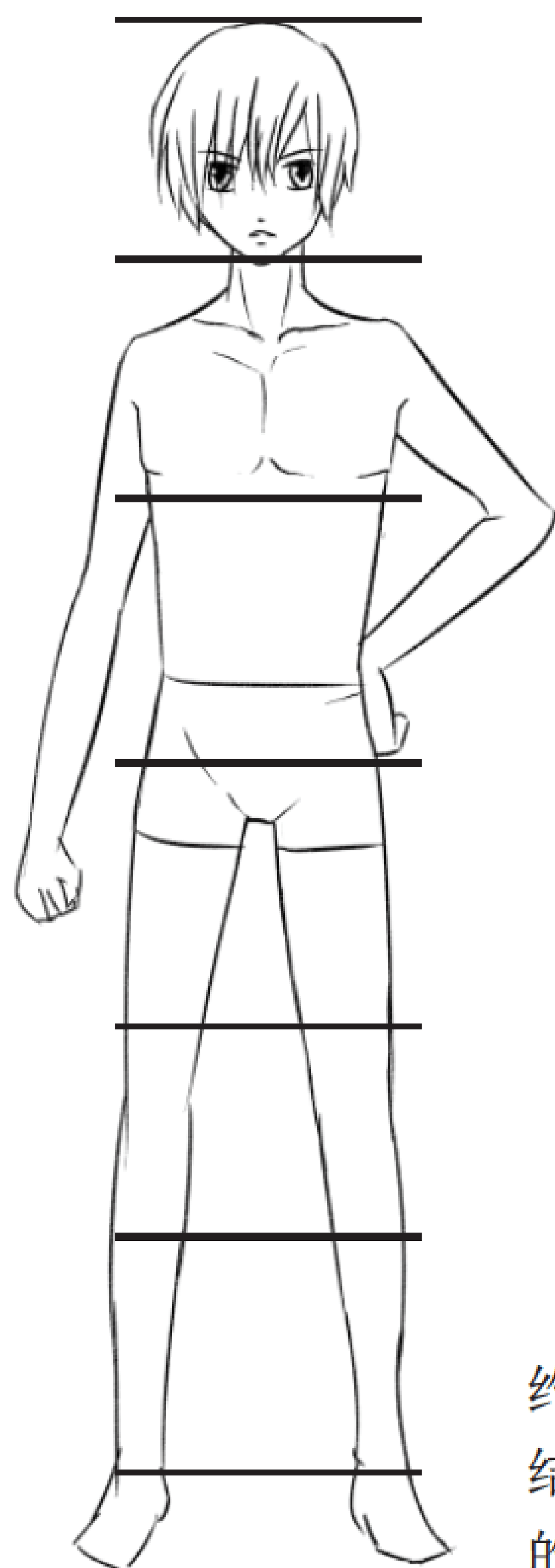


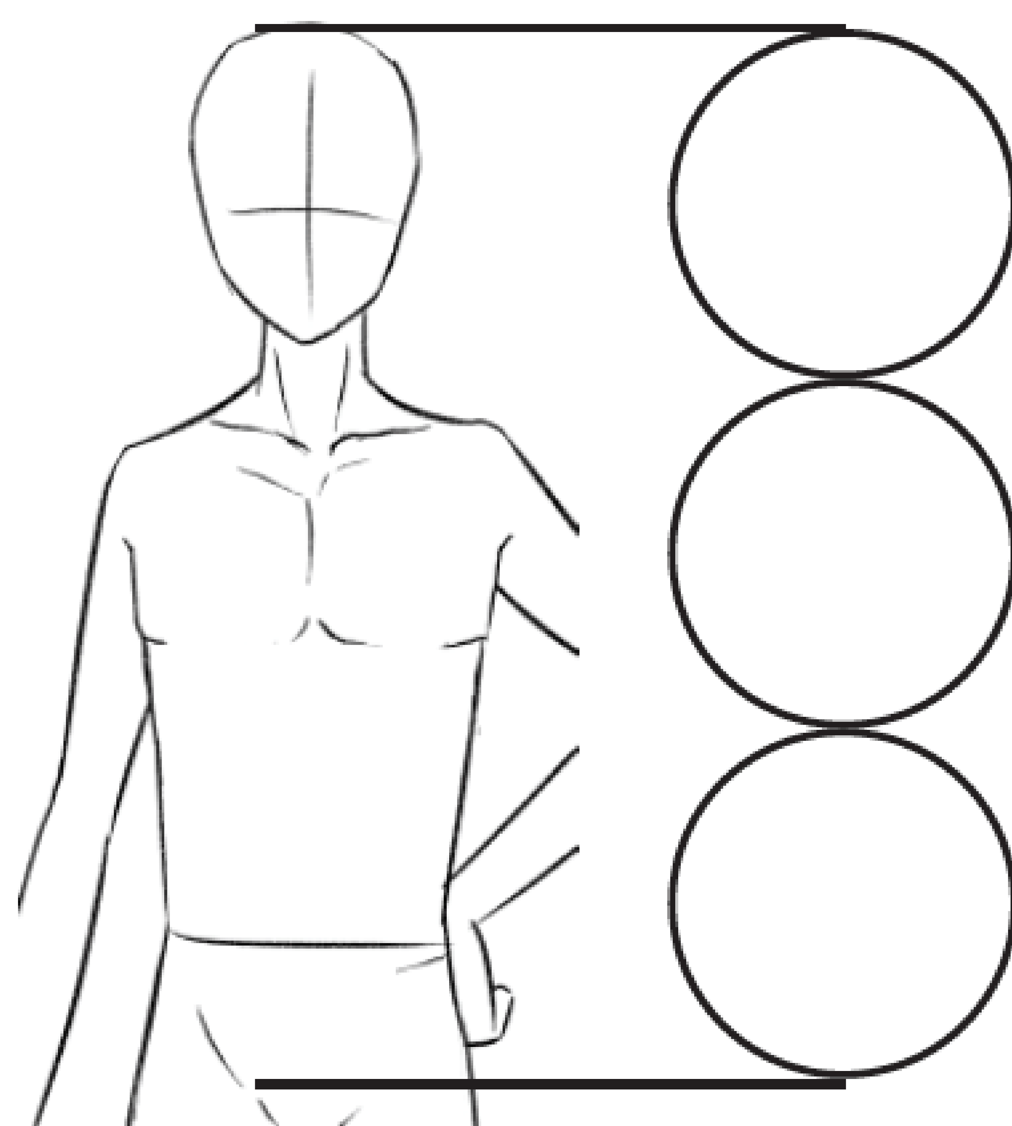
2 勾勒出儿童身体的轮廓线条，线条要流畅。



3 为人物绘制头发和五官，添加简单的衣服。

少年

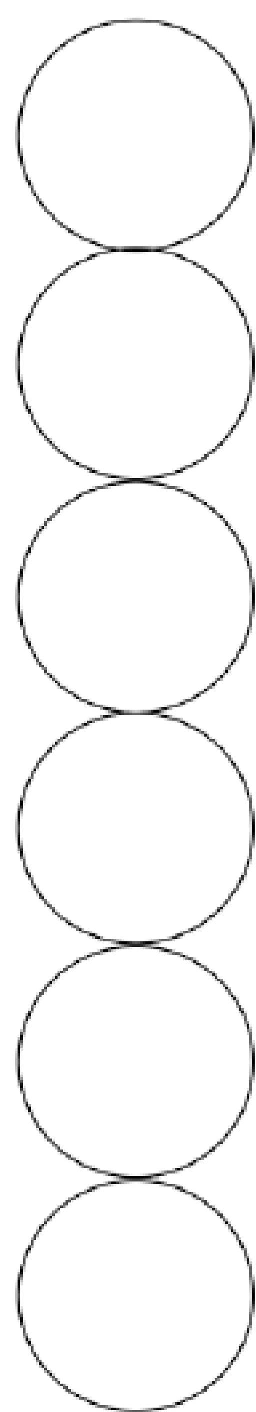


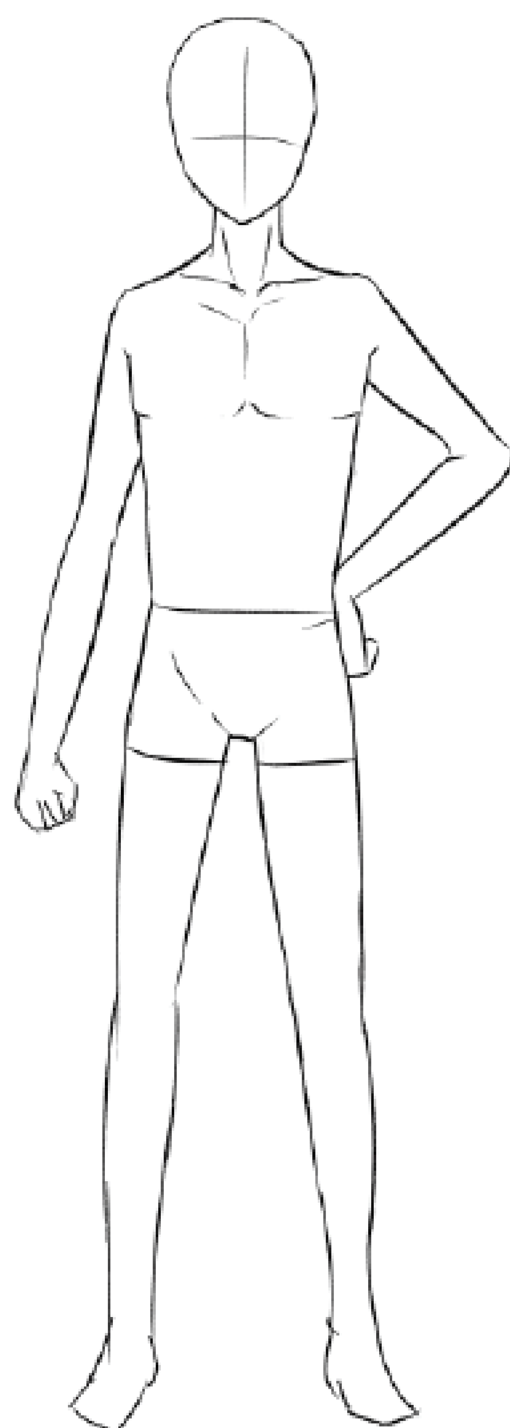


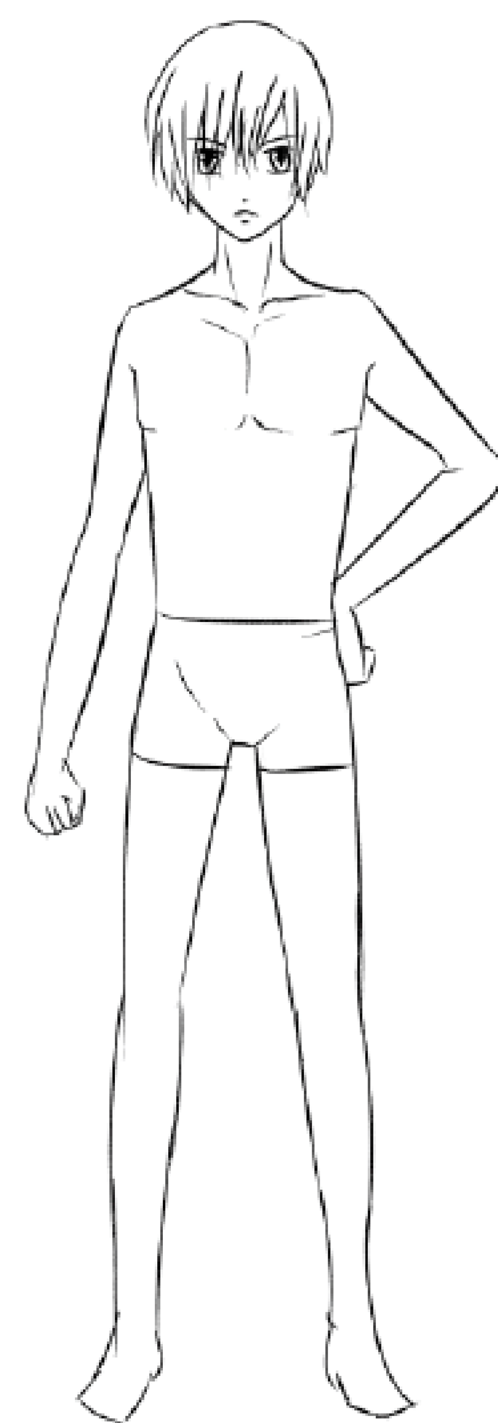
少年通常是指在12～17岁的年龄阶段的未成年人，在漫画中，6～7头身比较适用于少年。



少年的头部和躯干与腿部的比例约为1：1。在少年这个年龄段，身体结构正处于成熟阶段，所以描绘人物的腿形时注意结构要明确。







1 绘制出6个头身的圆来确定位置。

2 勾勒出少年的身体轮廓线条，注意可绘制几笔线条表现肌肉。

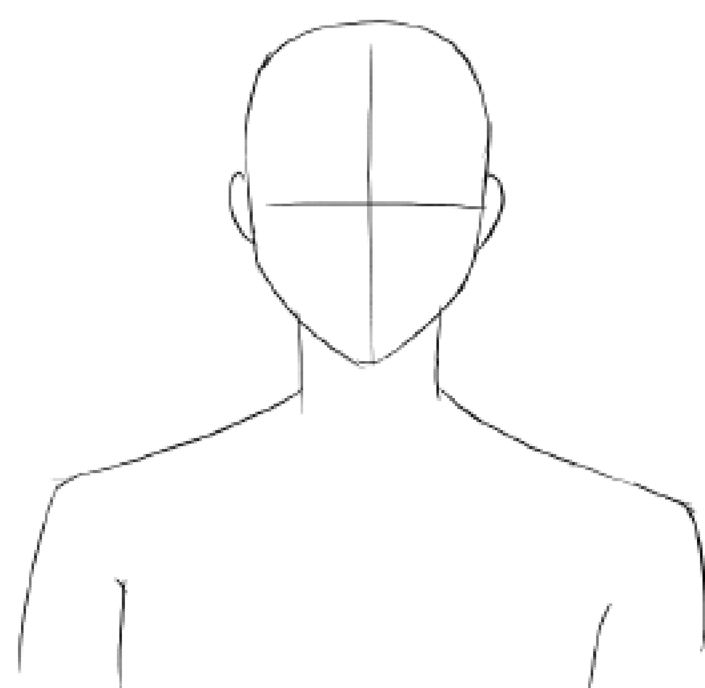
3 为人物添加头发和五官，一个6头身的少年基本绘制完成。



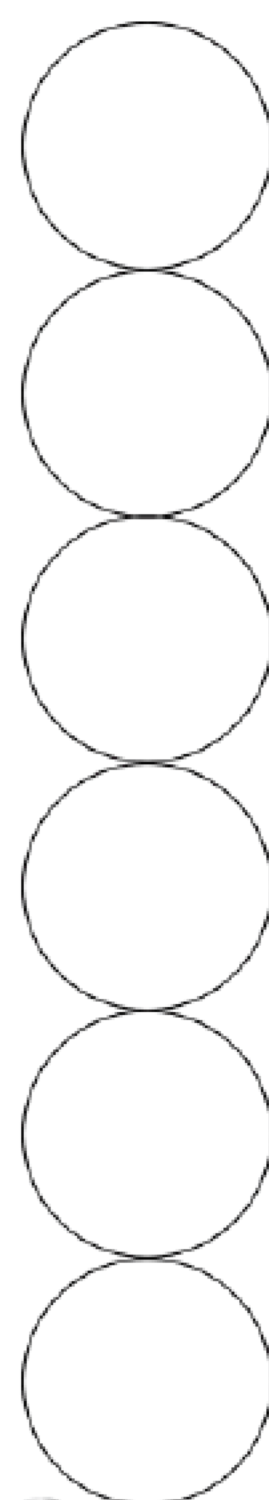
青年



青年人的身体基本上发育完成，头部所占的比例较小且肩部宽度够宽，一般用6～8头身来表现。



8头身人物的肩膀一定要保持宽阔，宽度大约是3个头。



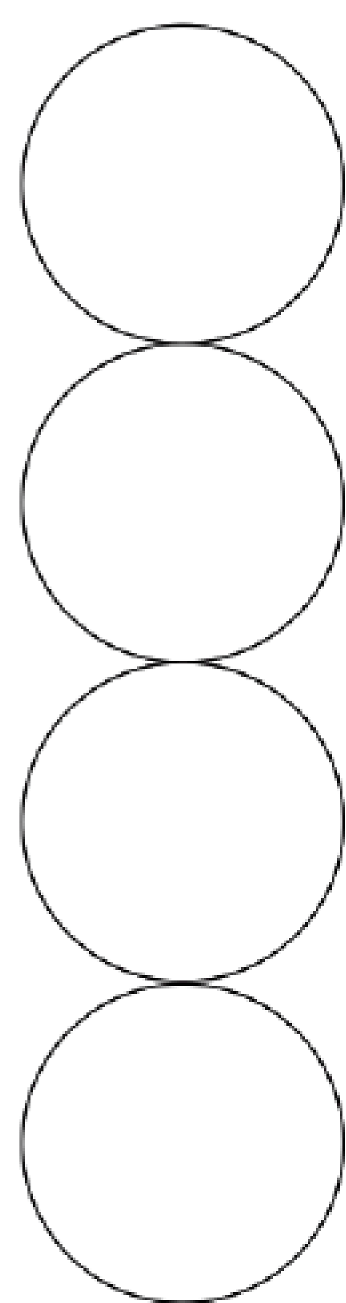




1 绘制6个圆代表人物的头身比。

2 勾勒出女孩的身体轮廓线。

3 完善人物的五官和头发，绘制出衣服。





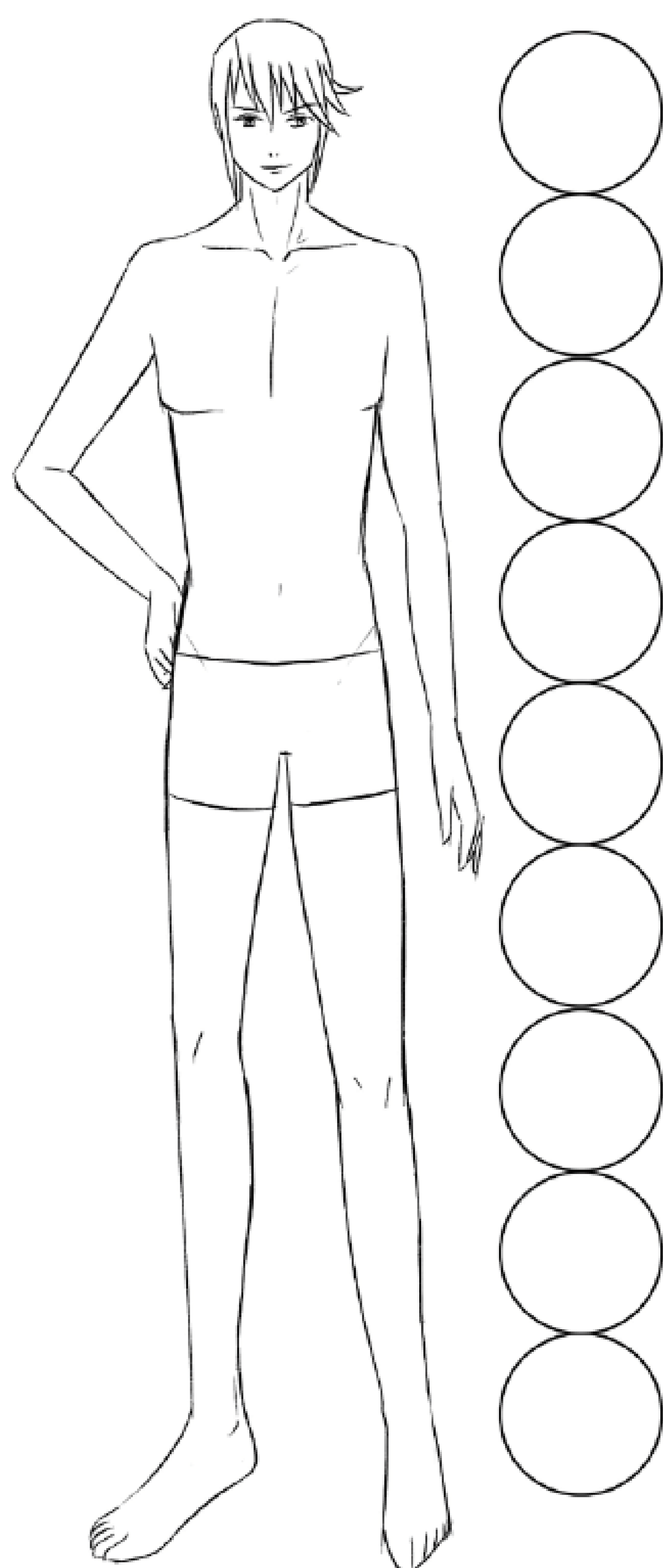


1 8头身的青年比较少见，一般是空姐或者模特，上半身约占4个圆。

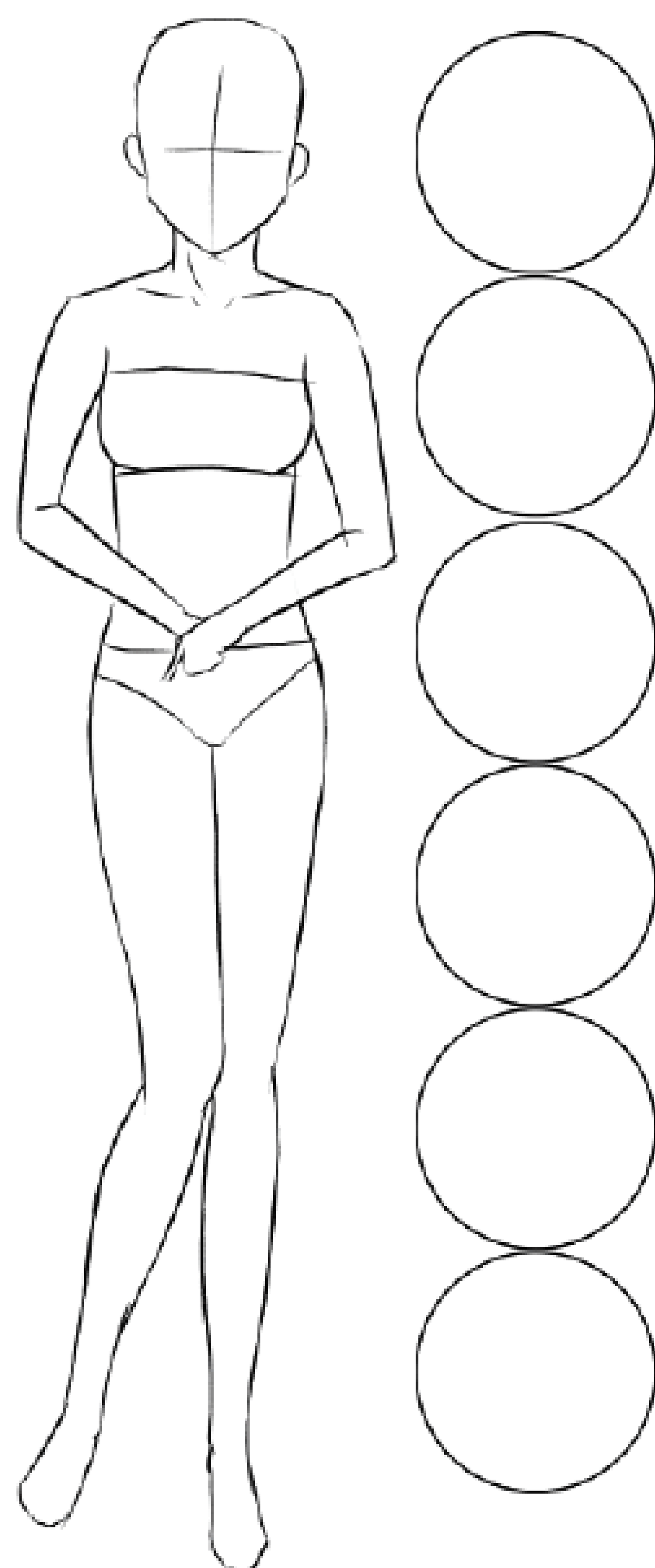
2 8头身的青年女性身材非常成熟，所以S曲线一定要绘制得明显一些。

3 勾勒外形轮廓，人物的胸部和臀部分别在第2个和第4个圆的位置。

中年



中年人一般是指35～50岁之间的成年男女，其中也包括中老年，年龄在45～50岁之间。中年男性还在壮年之期，身高相对比较魁梧高大，在8～9个头身之间。



在中老年阶段，人物的身躯渐渐萎缩，体型无法保持优美，身材不会太修长，所以一般使用6头身来表现。



中年男性轮廓清晰，五官立体感强烈，但还不足以表现人物的老态。

为人物添加眼睛和嘴角的皱纹，添加胡须，使人物的年龄立即显现。

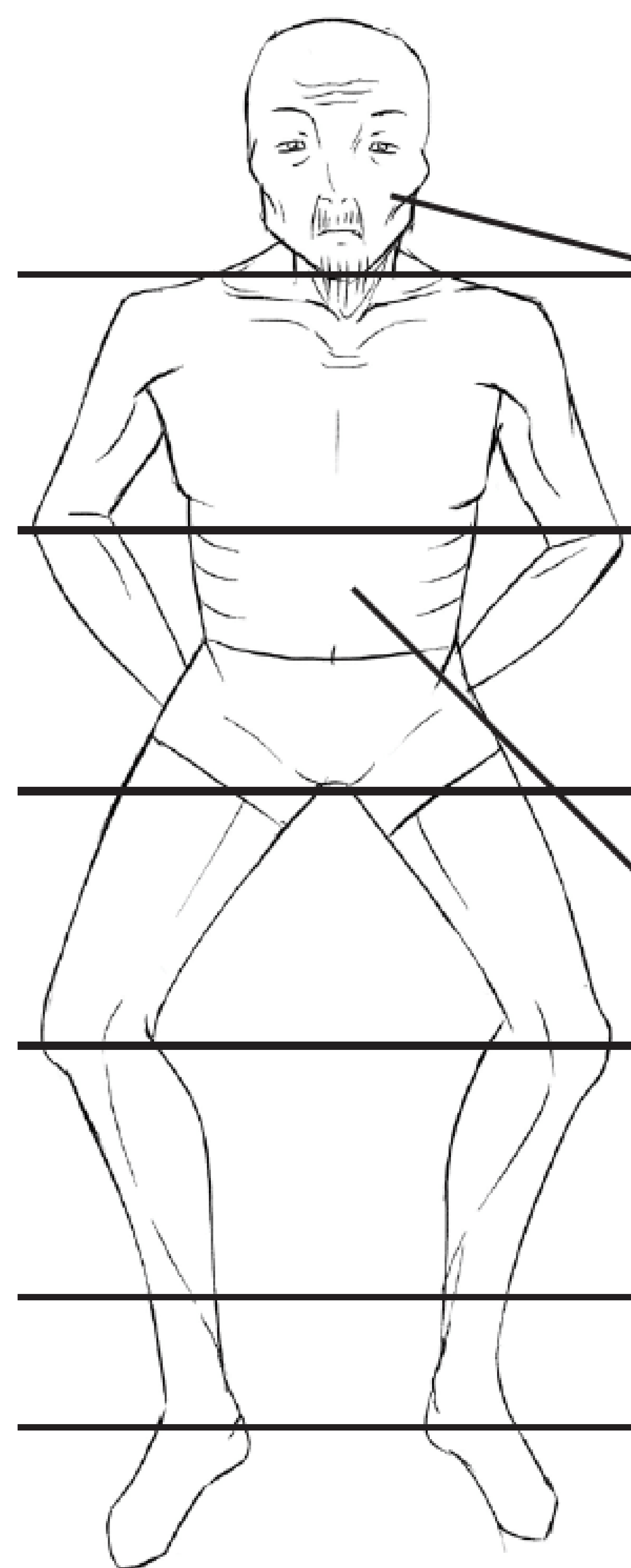




9头身的男性身材高大，身姿强壮，头部和躯干约占整个身高的一半。



老年

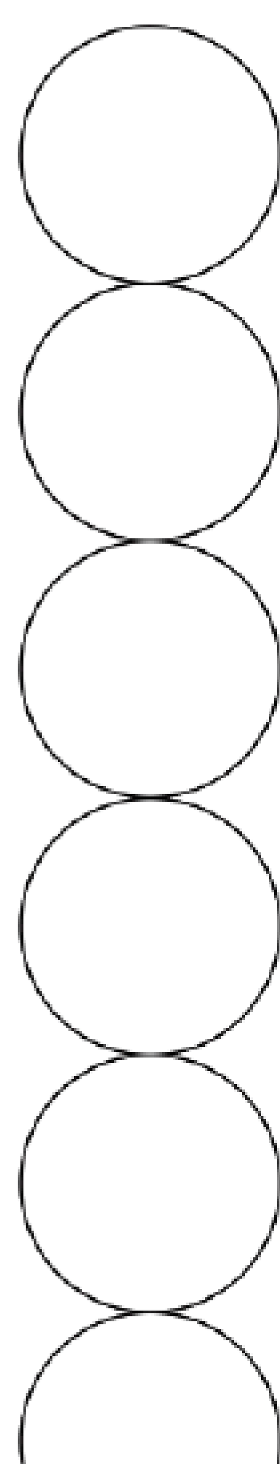


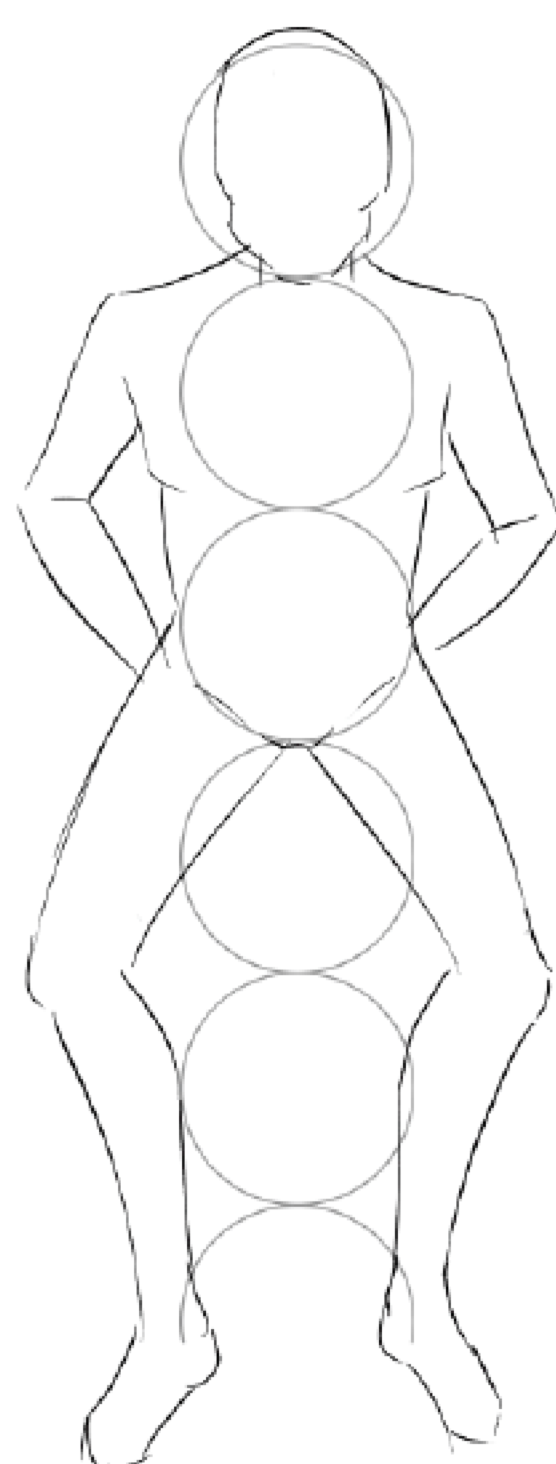


老人的脸部最容易显现年龄，额头、眼睛和脸颊的两边会出现很多皱纹。

老人最显著的特征就是皱纹，皱纹不仅出现在人物的头部，人物的身体也要添加表示皱纹的线条。

干瘦的身体，使老人的骨骼明显突出，特别是肋骨处明显的线条要绘制出来。





消瘦的身材和手臂的皱纹体现了岁月的沧桑。



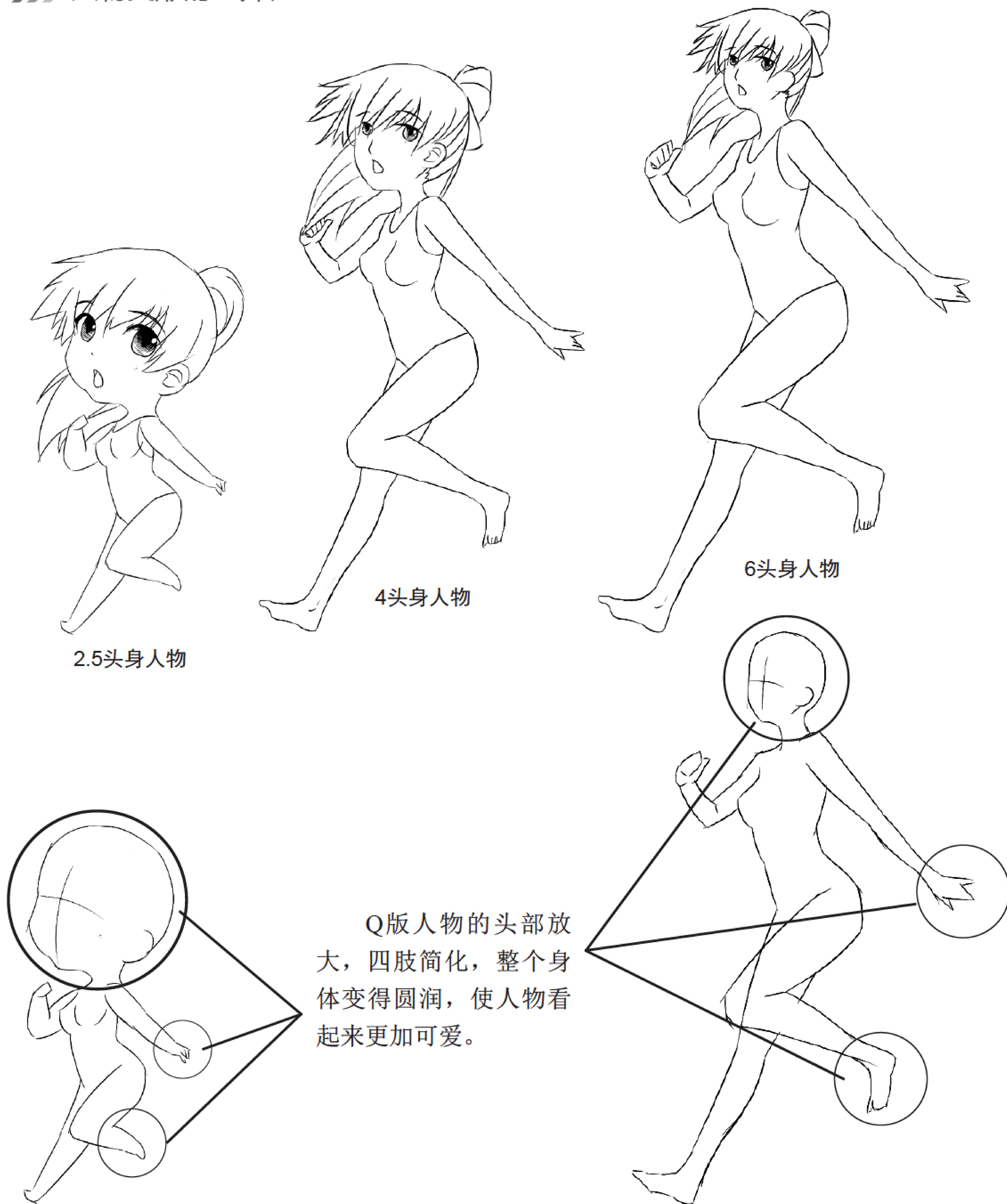
1 绘制出5.5个圆圈表示人物的头身比。

2 根据圆圈绘制人物的身体结构，用线条表示人物的皱纹。

5.2.2　不同头身比的转变方法

在漫画中，为了更好地表现人物夸张的表情而又不失人物原本的面貌，常常使用Q版人物来进行简笔的绘制，来表达人物极端的情绪。那么如何将正版人物转变为Q版人物呢？下面就一起来学习不同头身比的转变方法。

人物变形的差异性





Q版人物的绘制







1 绘制一个4头身的人物身体，简化人物的四肢，显现Q版人物的特征。

2 绘制五官和头发，4头身的Q版人物，四肢比较圆润。

3 完善画面，一个4头身的Q版人物绘制完成。

正版人物的绘制







1 绘制一个常用于少女角色的6头身比例的人物身体。

2 绘制出衣服、头发、五官。6头身已经是正常人物的比例，身材凹凸有致，有了一定的曲线感。

3 完善画面，一个正值妙龄的少女绘制完成。

5.3 8头身实例绘制

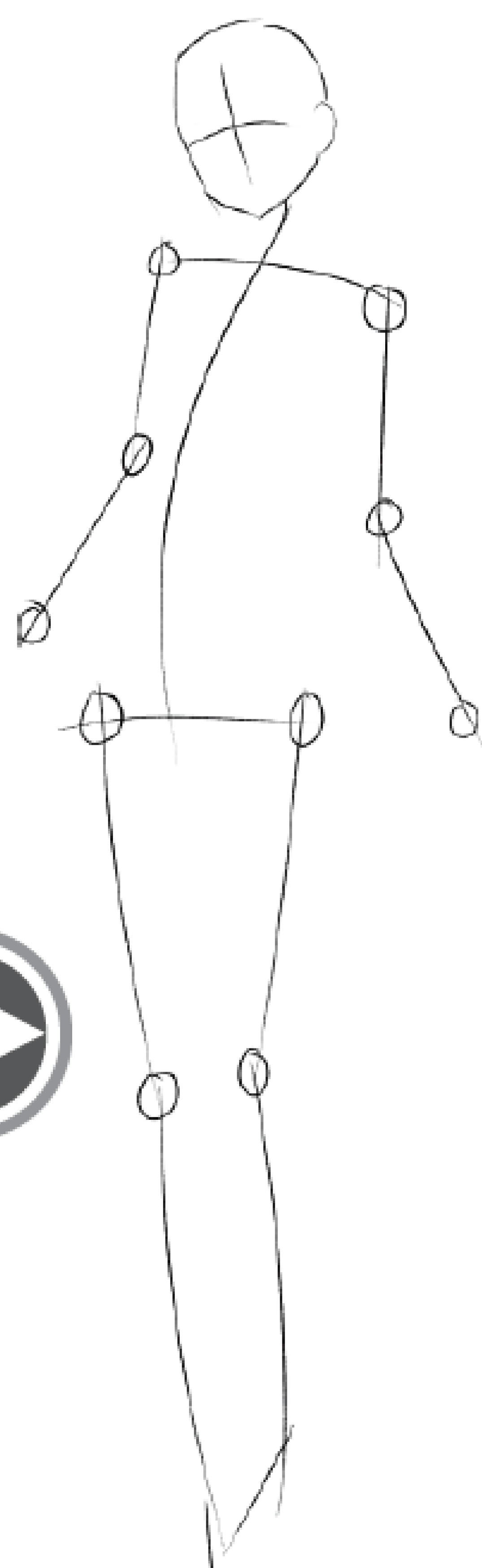
8头身在漫画中比较常见，这样的高度可以使人物身材看起来高挑修长，所以在漫画中不管是女生还是男生都应用得比较广泛。下面就一起来看看8头身人物绘制的流程。

5.3.1 8头身的少女

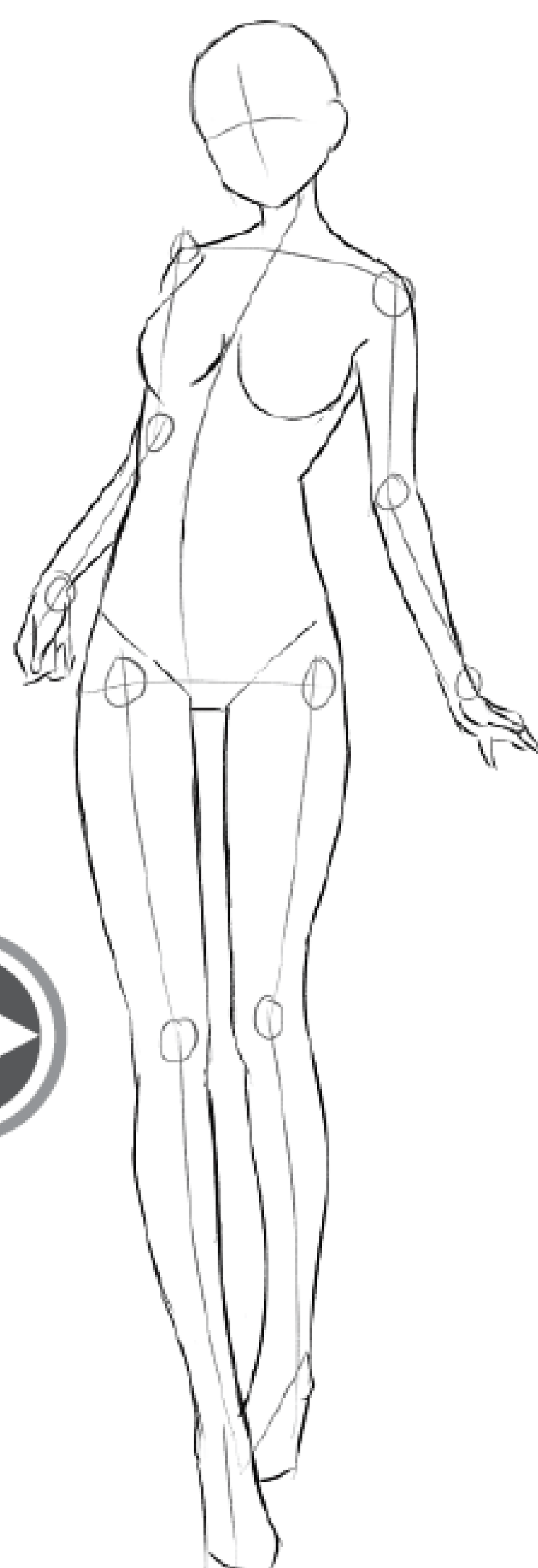
下面介绍8头身少女的绘制技法。

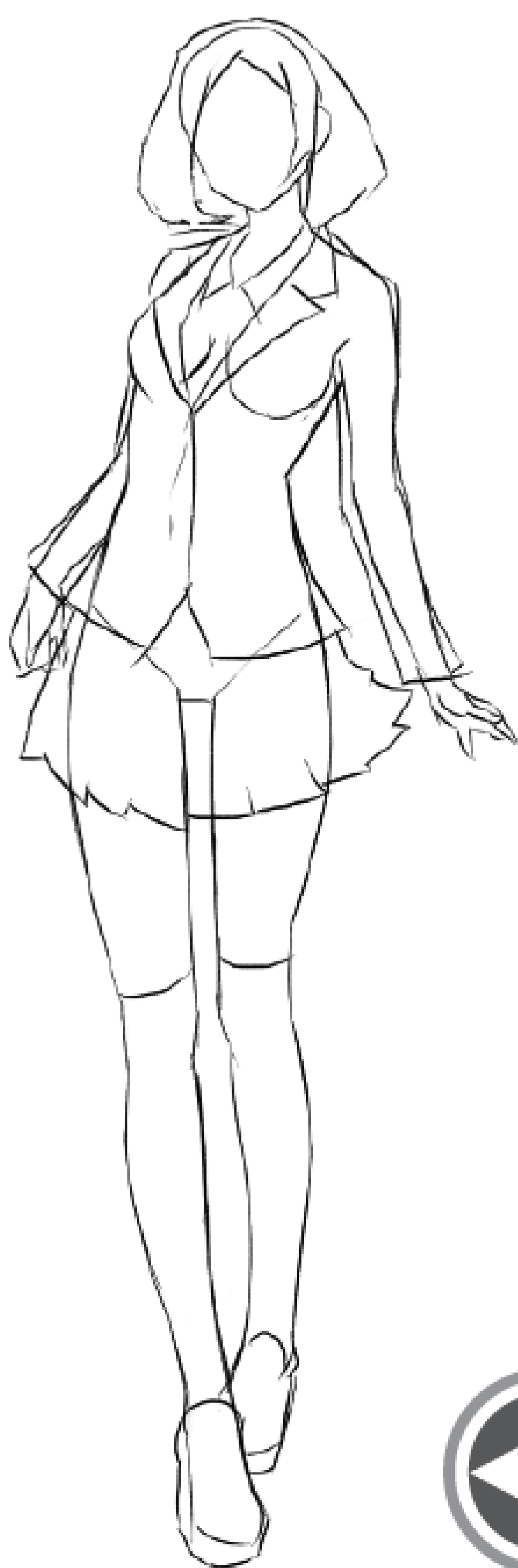
绘制草图

1 勾勒出人体结构线，用圆圈标出人物的关节，注意脊椎线条呈现S形。



2 根据人物的结构线绘制出人体的轮廓线，注意女性特有的曲线感要表现出来。





3 根据人体轮廓线勾勒出人物的大致外形，一头中长发，身着学生装。注意绘制裙摆时要有百褶的轮廓，以便绘制褶皱。

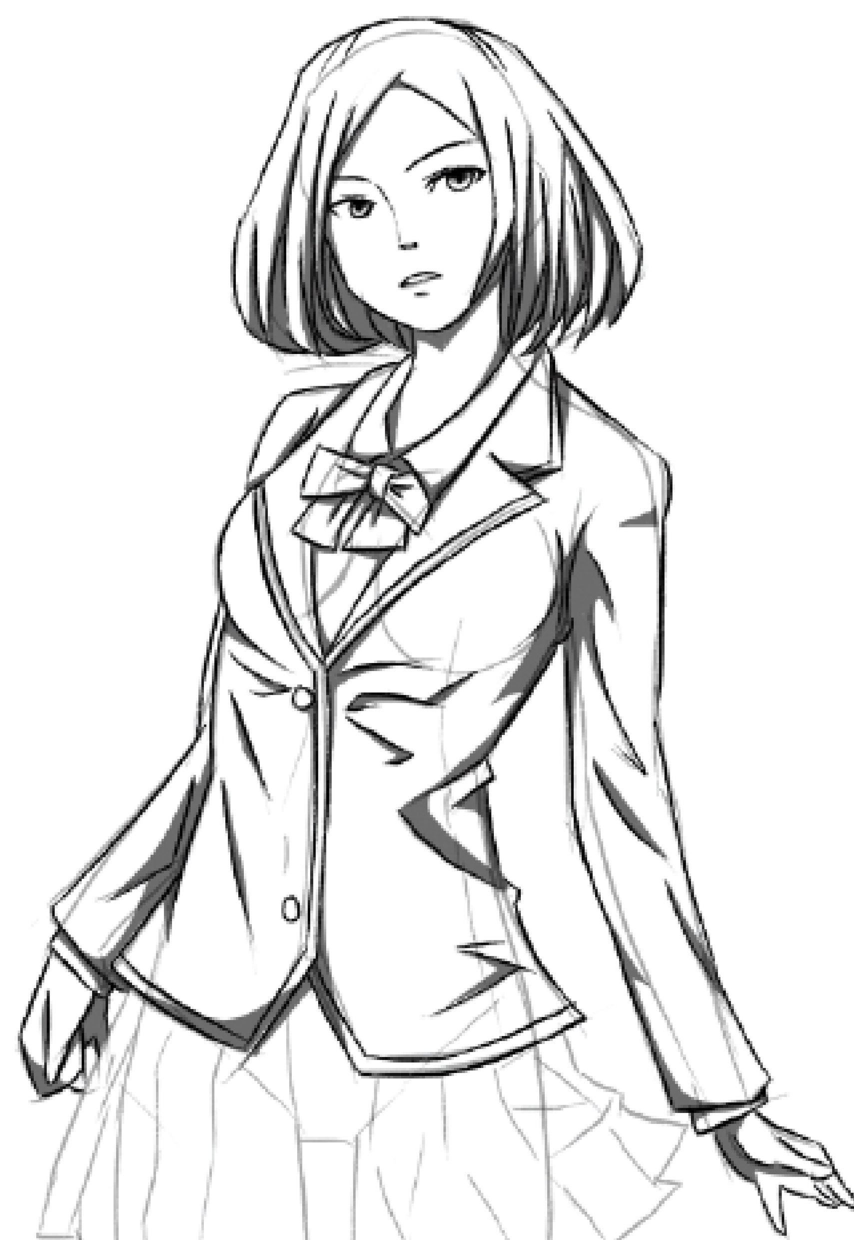


4 细化人物的头发，使头发的层次感表现出来，根据基准线绘制五官，为衣服添加线条，使衣服的纹理表现出来。



整理画面





5 根据前面的草图绘制出人物的头部和上半身，注意线条要流畅，要有粗细变化，这样制服的质感才能表现出来。

6 根据头发的层次来绘制有立体感的阴影，根据衣服的褶皱和凹陷的位置绘制阴影的效果。



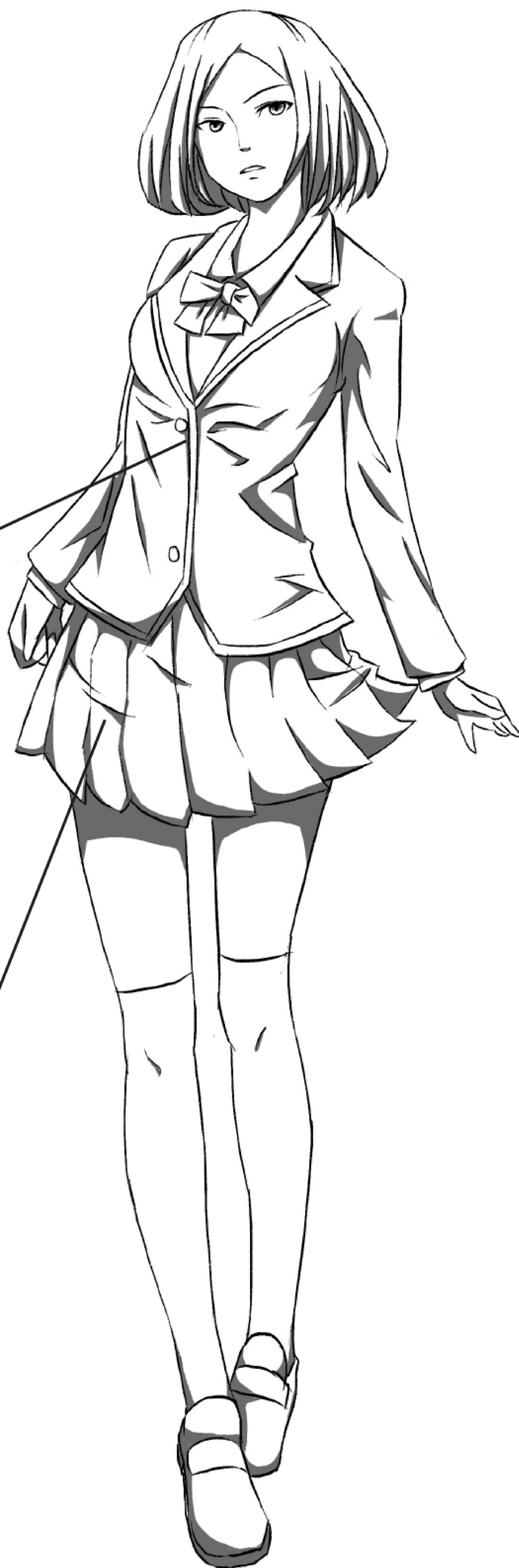


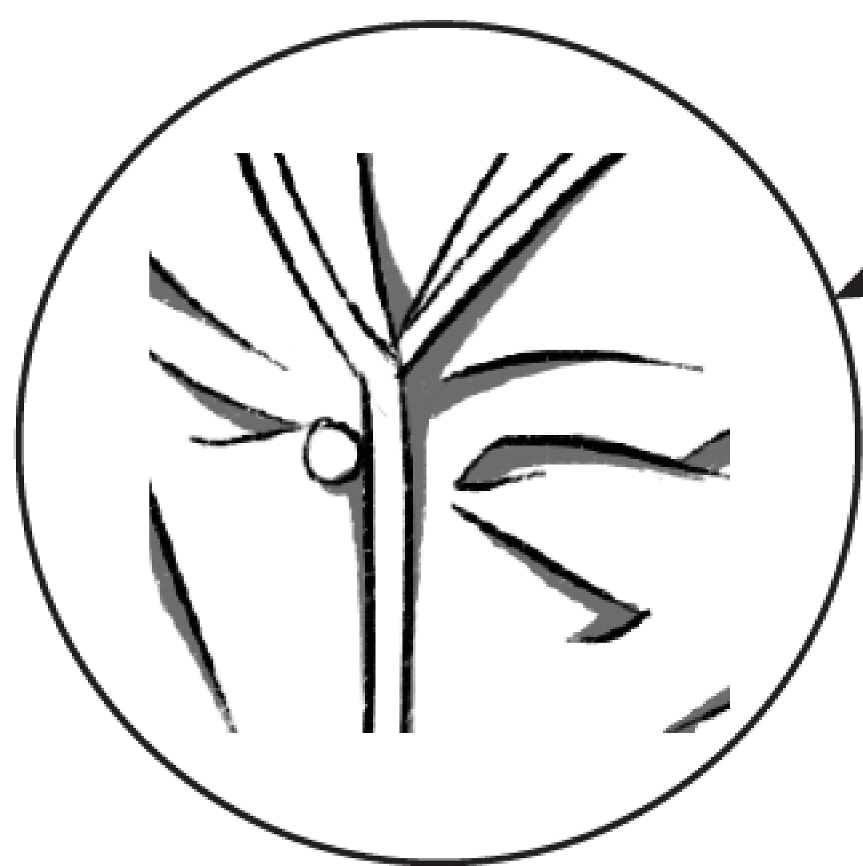
7 继续绘制人物的裙子、双腿和鞋子。绘制轮廓线条时，外形轮廓的线条可粗一些，裙摆的褶皱线条可以适当地淡一些。

8 添加百褶裙的阴影效果，使裙子的立体感增强，因为光线是从上而下照射的，所以大腿处布满阴影，腿可适当地添加一些阴影，使画面感增强。

9 擦去多余的线条，纠正不当的地方，一个高挑的少女绘制完成。像这样8头身的女孩在漫画中还是比较常见的，在一些特别的漫画风格中，为了进一步美化人物，会将人物的双腿绘制得特别修长。







衣扣扣起两边的衣服时，因为拉伸的缘故会使衣服产生拉伸褶皱。



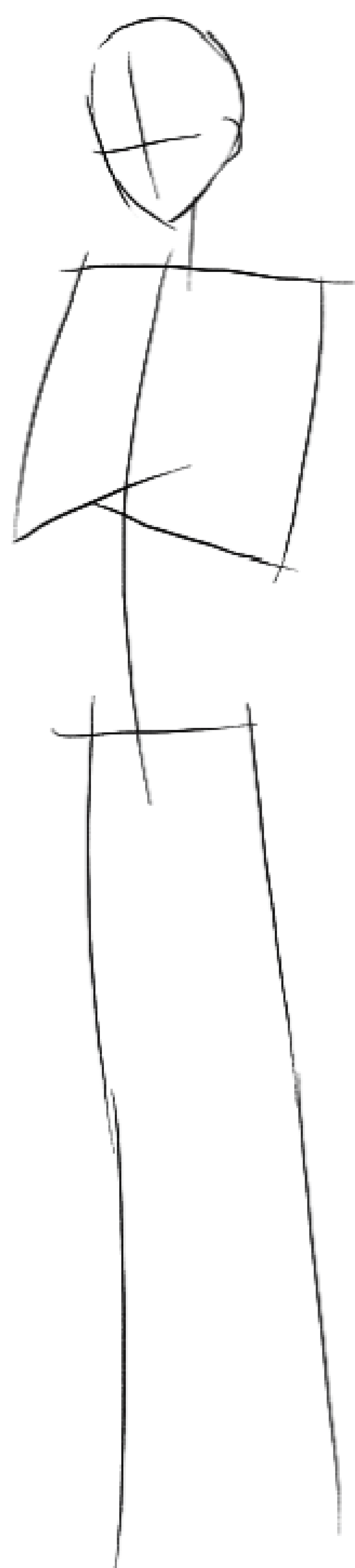
注意裙子的褶皱不要一味地下垂绘制，要有一些折痕表现，否则会很死板。



5.3.2 8头身的少年

下面介绍8头身少年的绘制技法。

绘制草图



1 利用简单的线条勾勒出人物的大致姿态，这是一个双手环胸的动作，两腿拉开直立着。





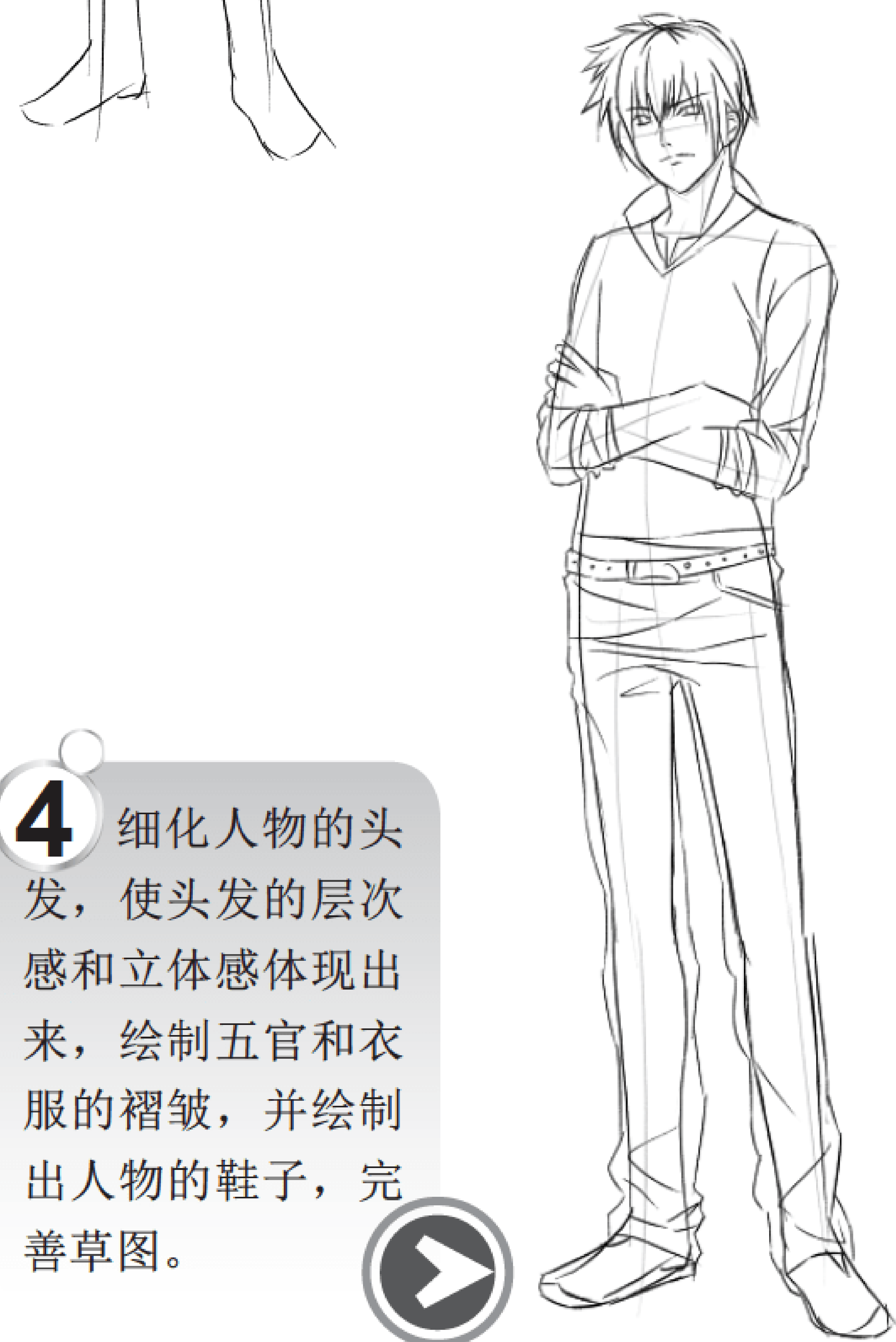
2 绘制出人物身体的轮廓线，人物约是8头身的身材比例，四肢健壮，是一个青少年。





3 在前面草图的基础上为人物添加头发、衣服、鞋子，简单地勾勒人物的外形轮廓，以便有再发挥的空间。





4 细化人物的头发，使头发的层次感和立体感体现出来，绘制五官和衣服的褶皱，并绘制出人物的鞋子，完善草图。



整理画面





5 整理画面，在草图的基础上详细地绘制出最终线稿，注意人物的五官绘制，因为略微仰视，人物的下巴显得比较长。

6 绘制阴影效果，使人物的立体感和画面感增强，绘制头发阴影时注意要按照每缕头发的层次来绘制。



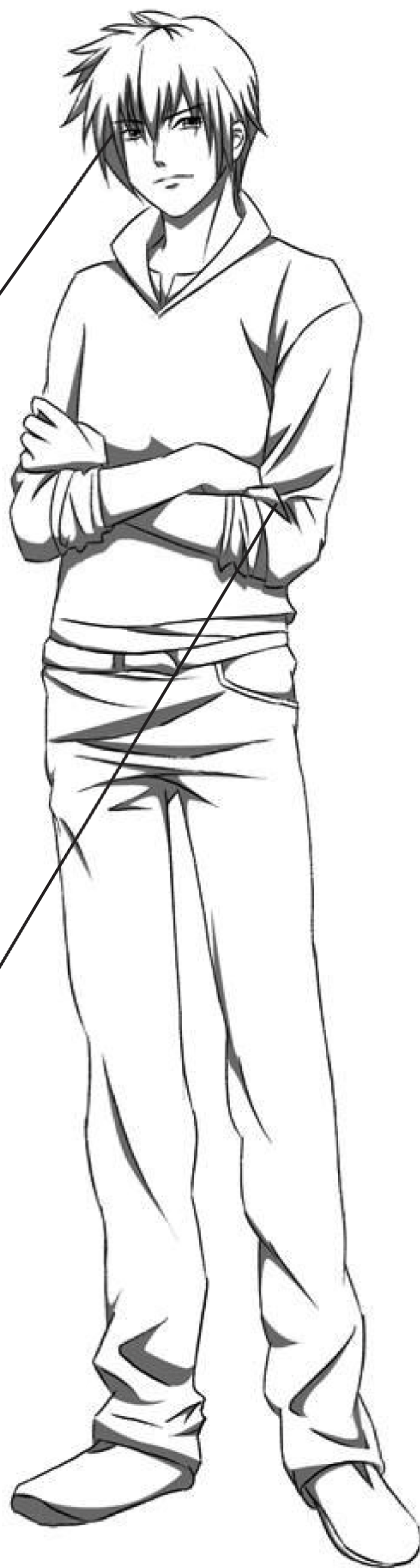


7 绘制人物的下半身，使用粗细不同的线条表现褶皱的硬度，使裤子看起来更加有质感。

8 绘制阴影，注意下半身的阴影要与上半身的阴影方向一致，光影方向也要一致，这样整个人物看起来才会协调。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身高约为8头身的青少年，俊朗的面孔、修长的身姿，是一个典型的漫画美少年。





略微仰视的角度使人物的五官有了一些透视的变化，绘制时一定要注意仰视的五官的绘制。



因为手臂的弯曲使得筒状的衣袖产生了集聚拉伸的褶皱效果。

第6章

人物身体部位的绘制技法



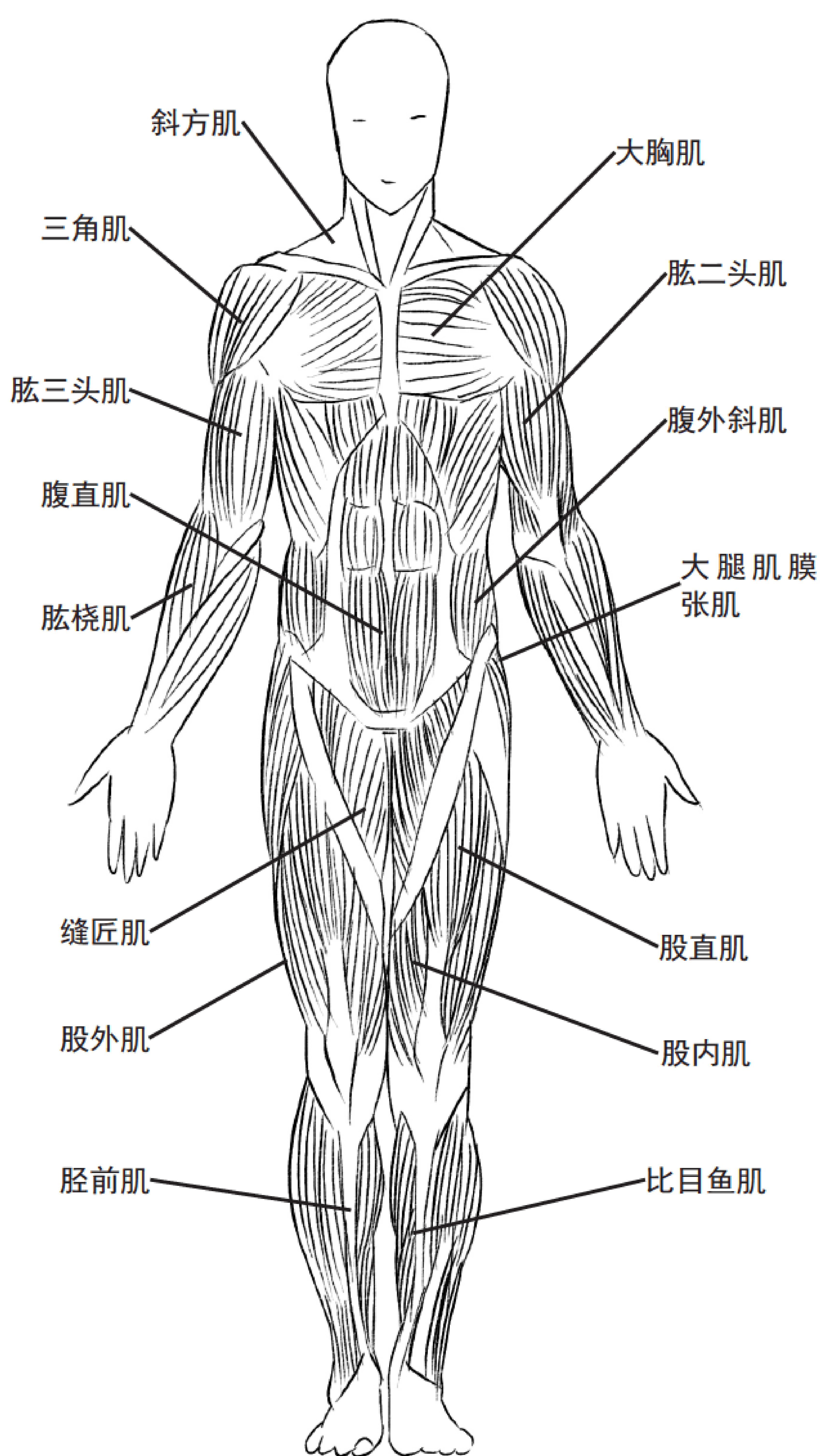
前面已经学习了人物的头身比，本章将介绍人物身体每个部位的绘制方法，主要内容有了解人物的身体结构、人体各部位的绘制方法、男女身体构造的区别和人物体型的绘制方法，从人体基础入门到人物体型绘制方法一步到位，使读者轻松地掌握人物身体的绘制技法。

6.1 了解人物的身体结构

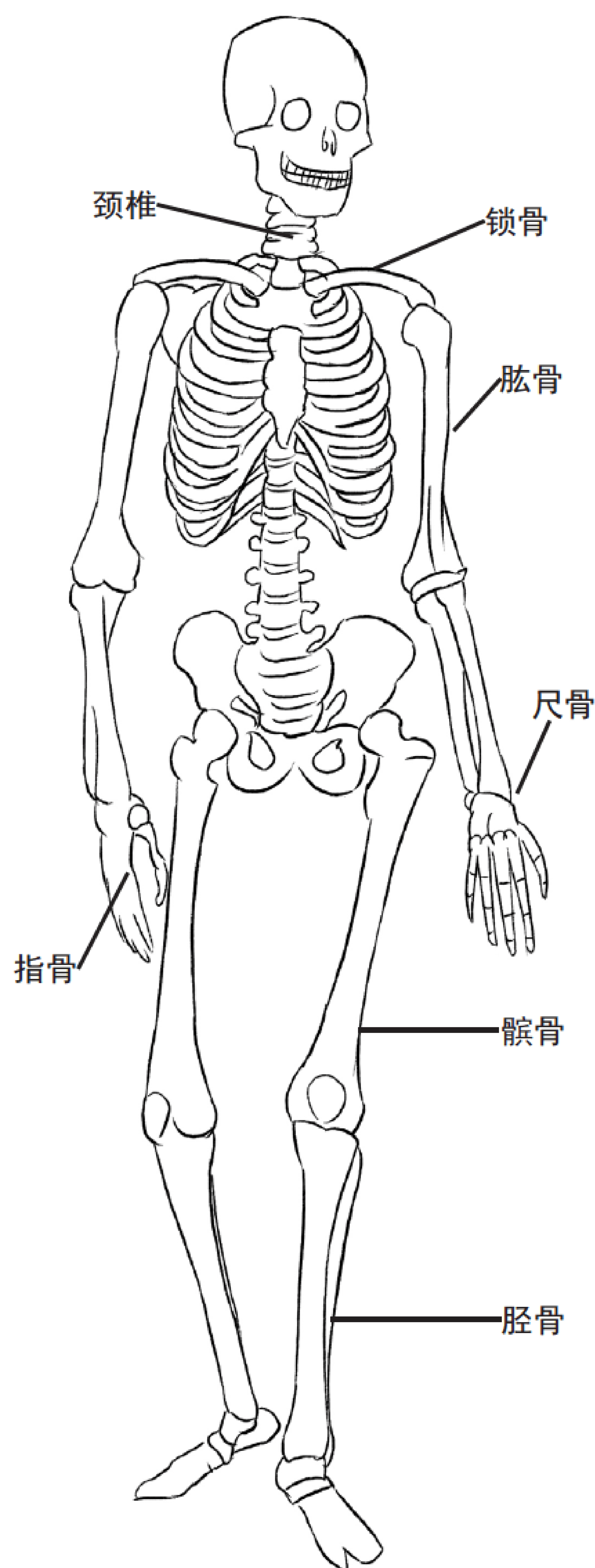
人物的身体主要由骨骼和肌肉构成。漫画中的人物虽然看不到这些骨骼，但骨骼却起着决定性的作用，要正确地绘制出漫画人物的身体，首先就要了解人物的身体结构，并且能够熟练地掌握漫画人物的身体特点。

6.1.1 人体的基本骨骼与肌肉

人体是由600多块肌肉组成的，不同部位的肌肉有着不同的结构形态。下面就来了解一下人体的骨骼结构和部分肌肉的名称。



人体主要肌肉构造



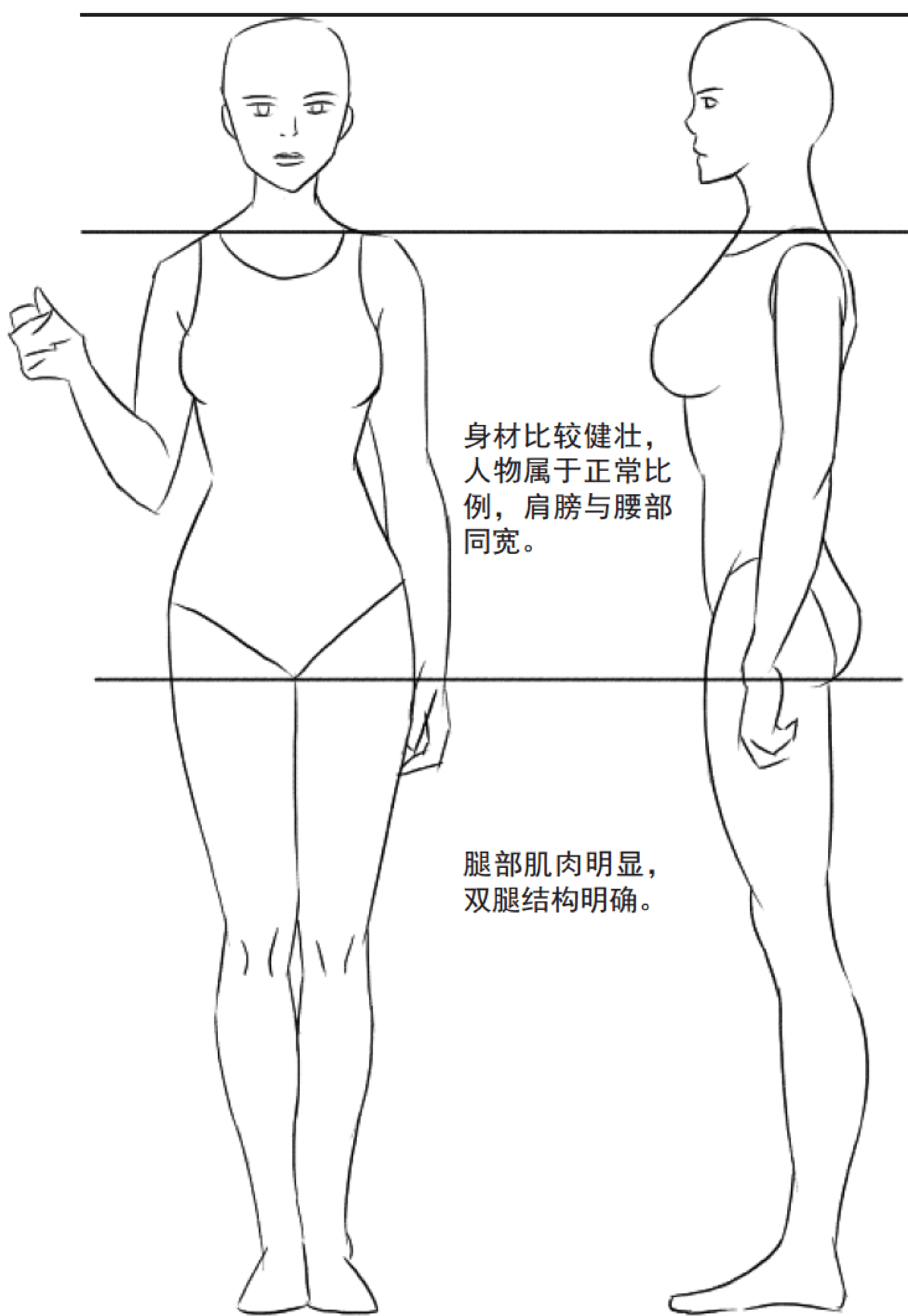
人体骨骼图

肌肉的走向、体积和分布情况决定了人物外形的健壮与瘦弱。骨骼是组成脊椎动物体内的坚硬器官，它决定了人物的身高和形态。

6.1.2　漫画人物与写实人物的区分

漫画人物与写实人物的大致身体结构差异不大，但漫画人物的身体更加理想化，更加美观。下面来看看写实人物与漫画人物的身体有哪些区别。

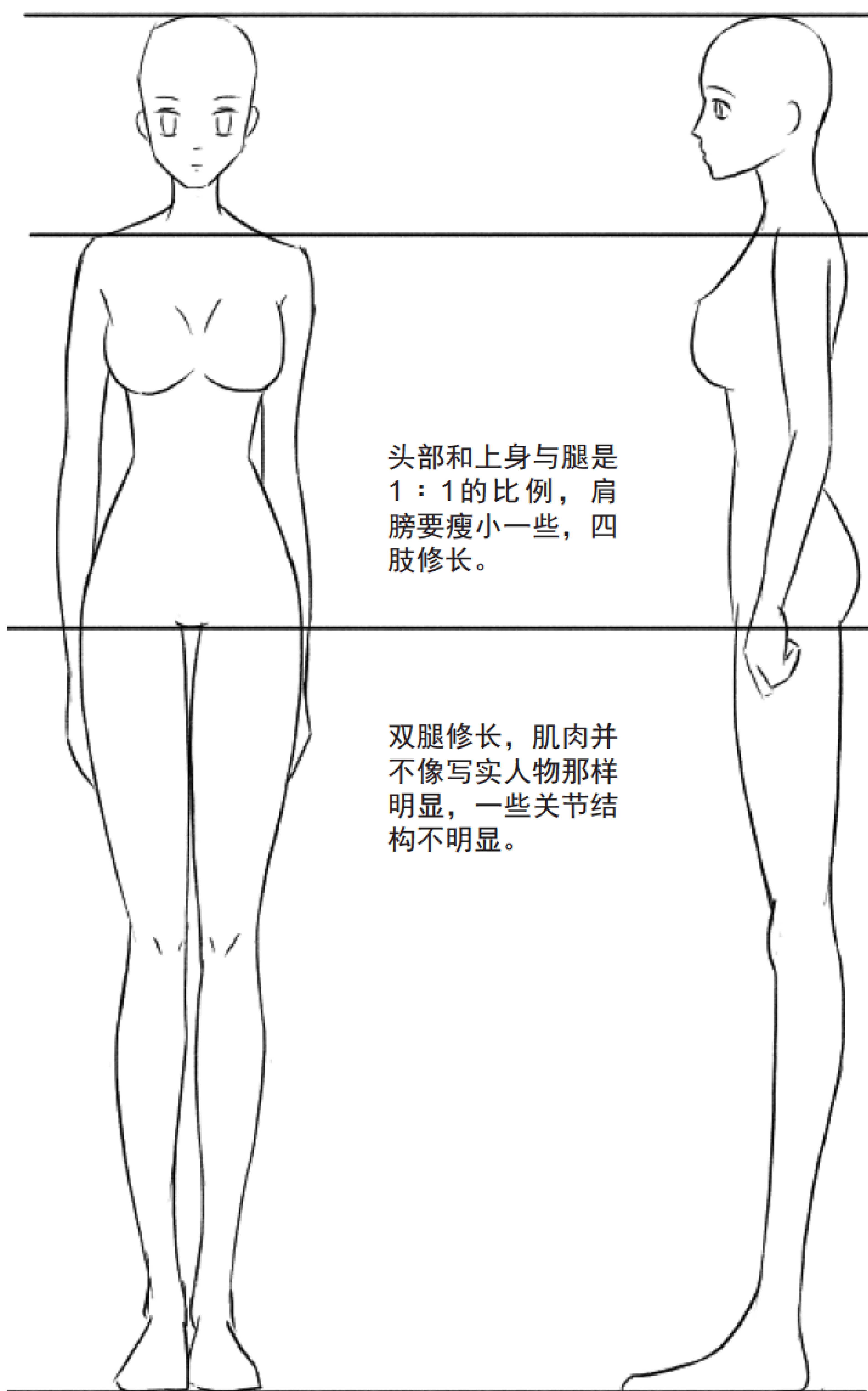
写实人物



写实人物正面与侧面示意图

写实人物的头部比漫画人物的要小一些，且脖子比漫画人物的要粗一些，整个身体圆润且丰满。





漫画人物正面与侧面示意图

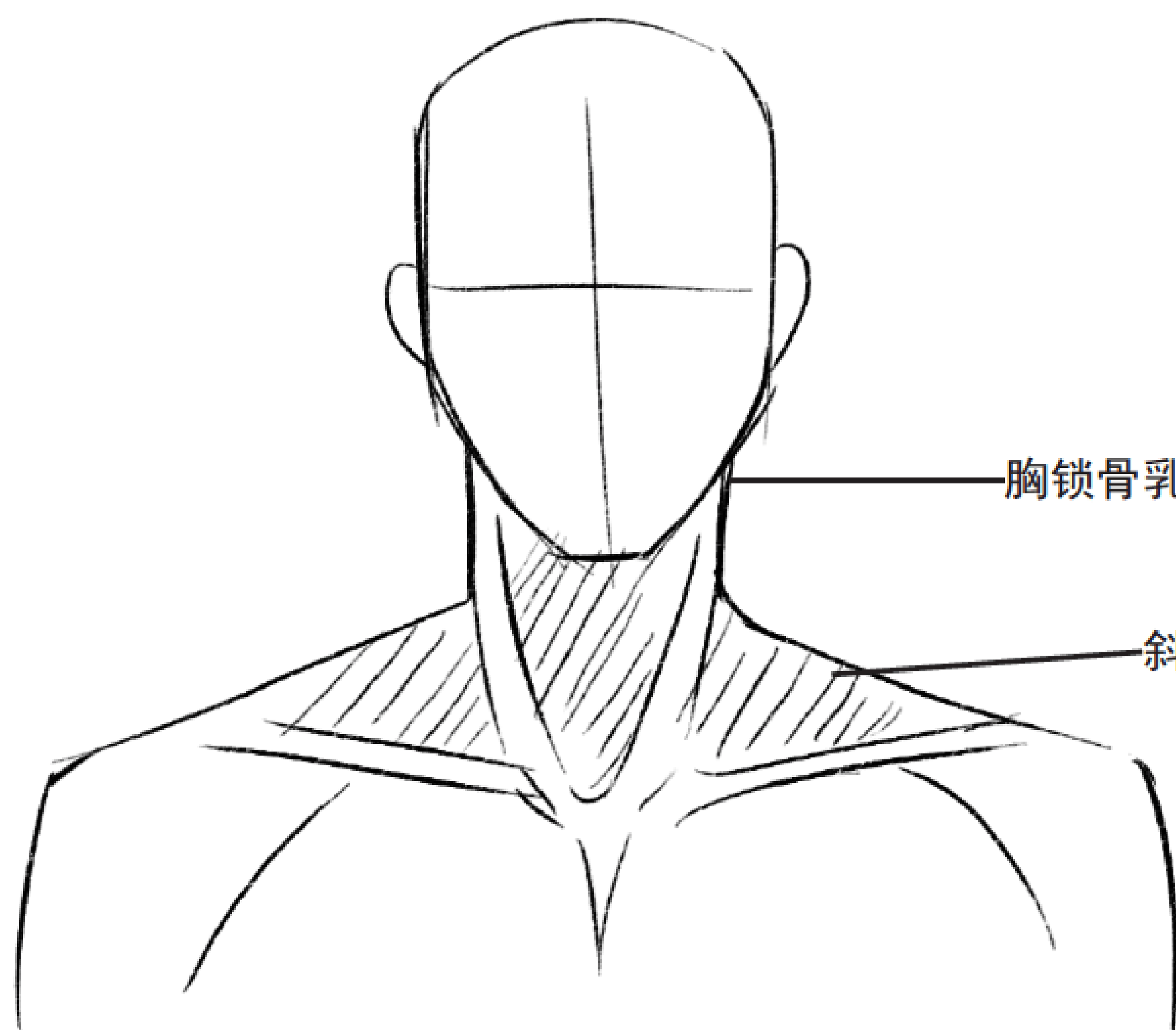
漫画人物的身体结构更加理想化，身材比例修长且丰满，肌肉组织不明显，身体曲线感比写实人物要强一些。

6.2 分析人体各部位的绘制方法

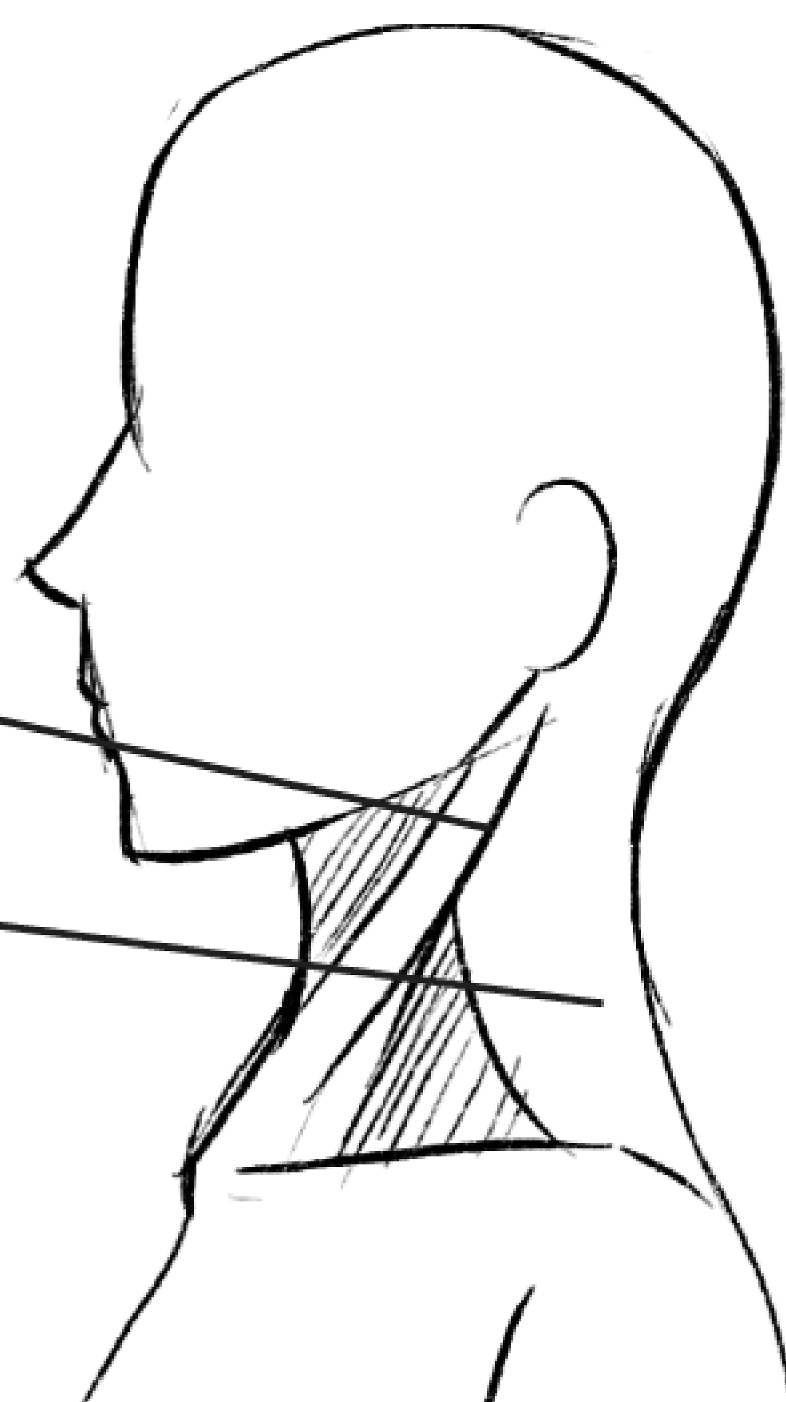
除了人物的头部以外，人体就是绘制漫画人物时最重要的部分了，人体可以表现出角色的年龄、性别以及性格，若比例正确，身姿优美的人体会使角色更加有魅力。下面就来看看人体的各部是位如何绘制的。

6.2.1　颈部和肩膀的构造与绘制方法

绘制人物面部特写时少不了颈部和肩膀的绘制，在学习绘制颈部和肩膀之前，要先了解它们的构造，下面就来看看如何绘制人物的颈部和肩膀。

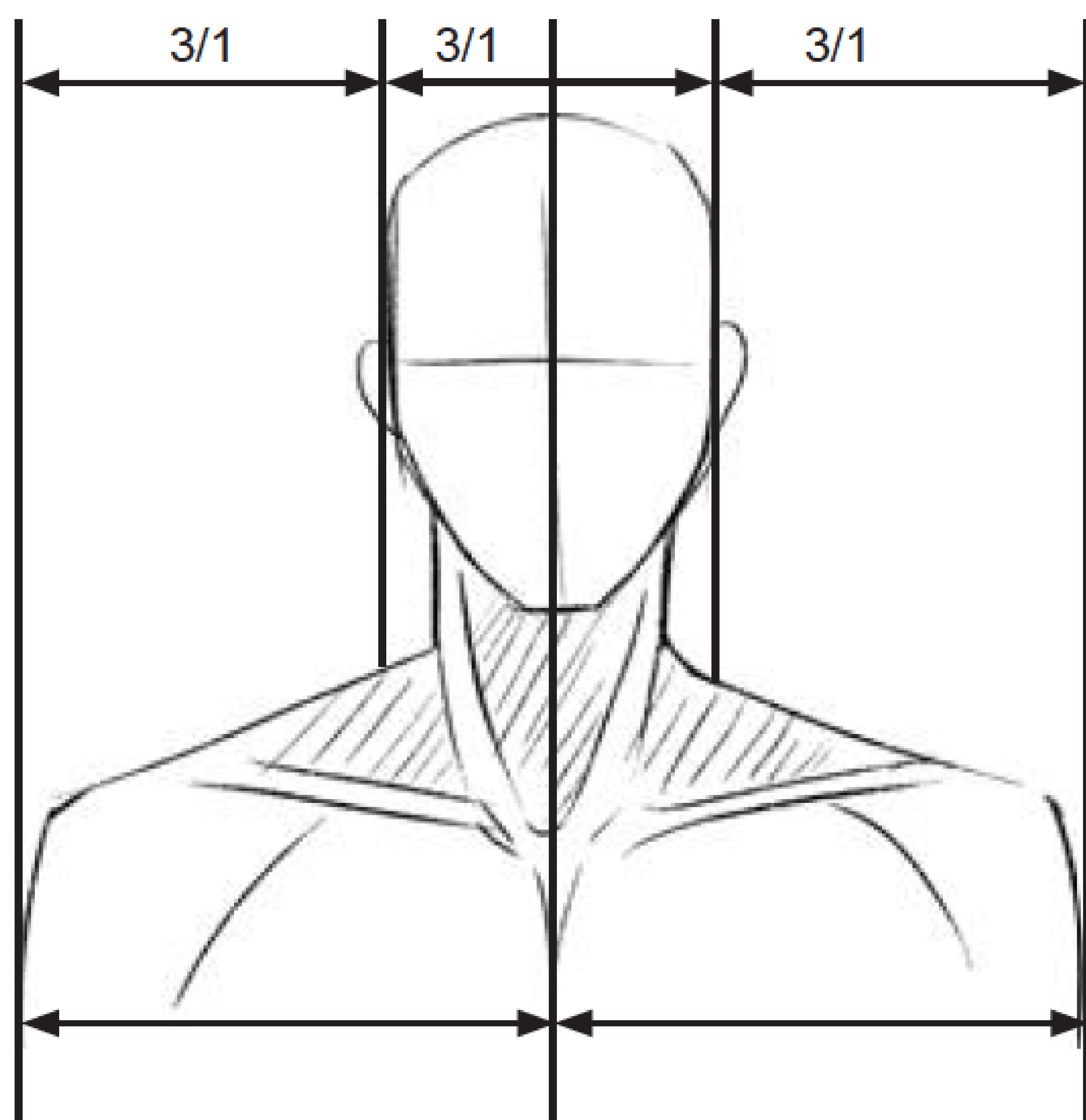


人体颈部和肩膀的正面结构图

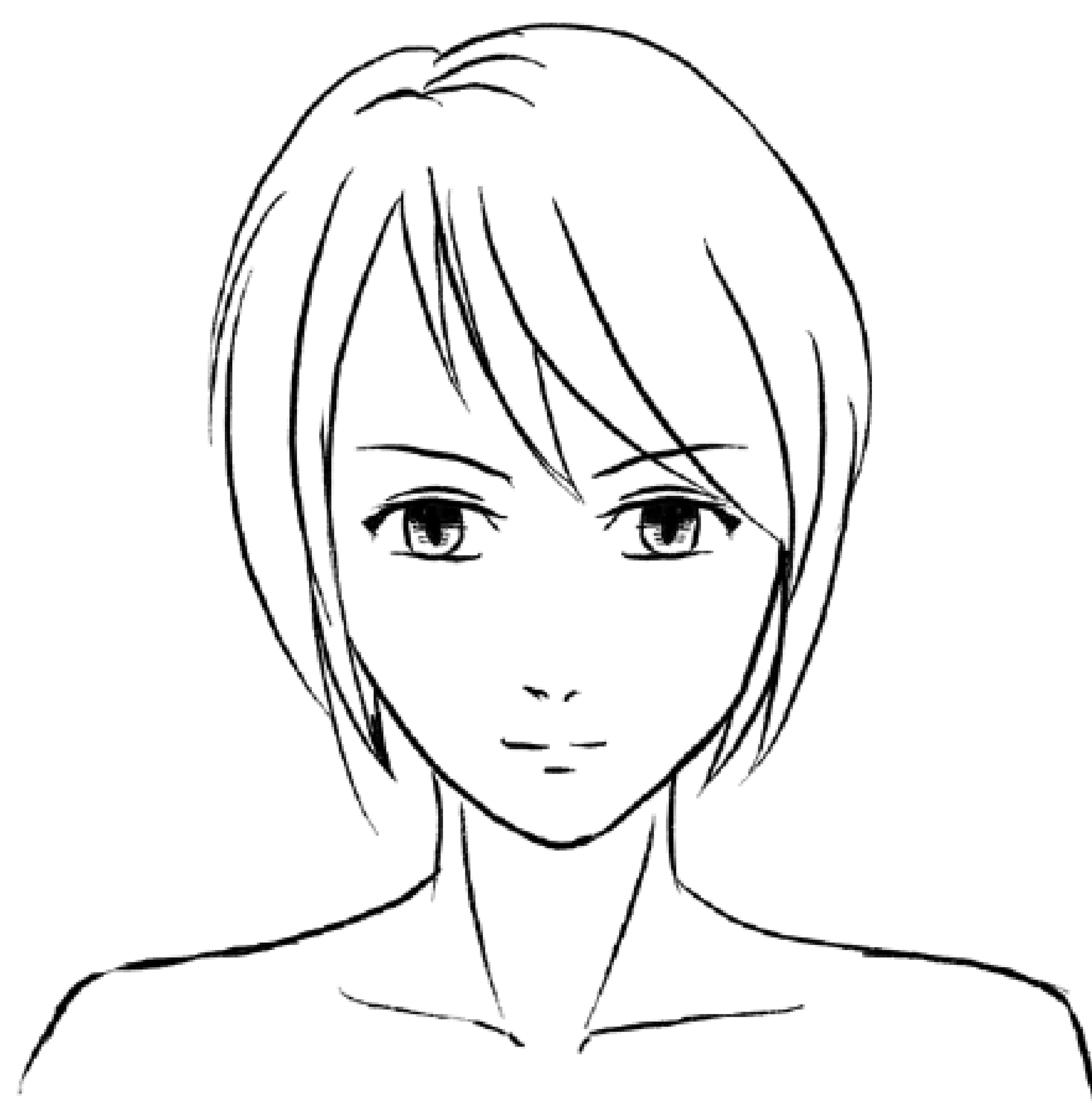


人体颈部和肩膀的侧面结构图

颈部是连接头部和身体的重要关节，了解脖子的运动对表现人物的表情和动作有很大的帮助。而肩膀是两只手臂重要的连接处，两肩的关节可以使手臂做出许多动作，使人物的肢体语言变得丰富，所以了解颈部和肩膀的构造是很关键的。



男性结构图

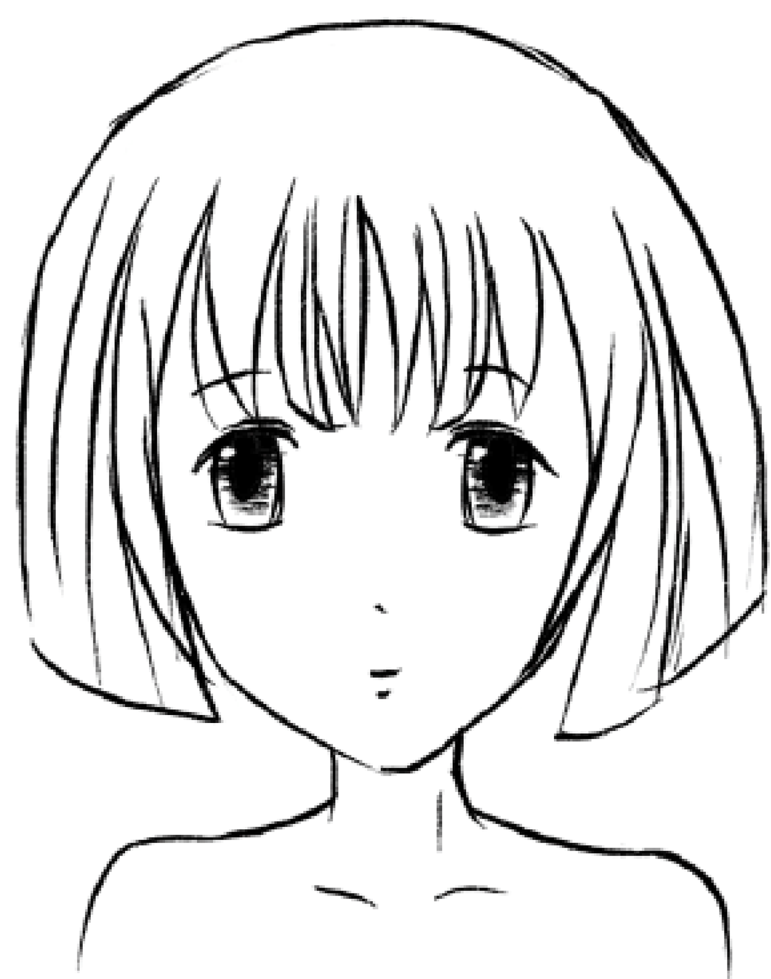


女性示意图

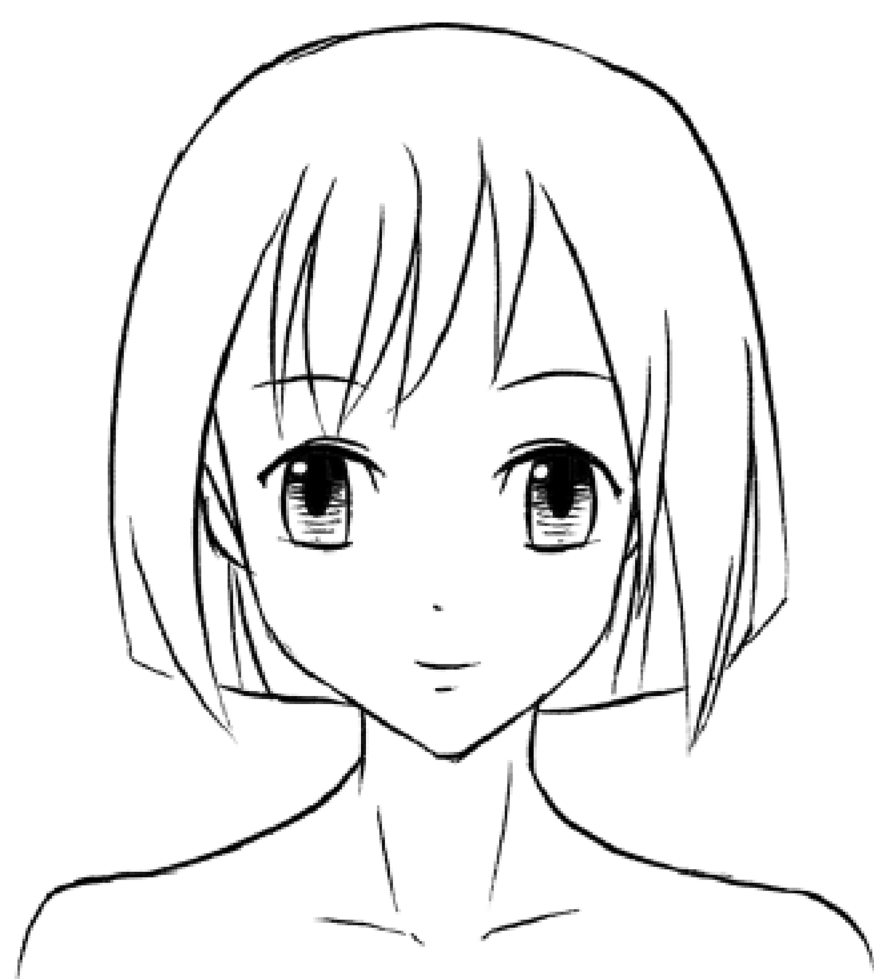


正常的人体肩宽等于3个头部的宽度，并以中心线为基准左右对称。女性的肩膀相对于男性来说会窄一些，绘制时，注意肩膀的对称性和斜方肌的连接。

不同年龄的角色，肩膀的宽度有差异



幼儿的肩膀可表现得较窄，约为1.5个头宽。



少女的肩膀较瘦弱，宽度适中。

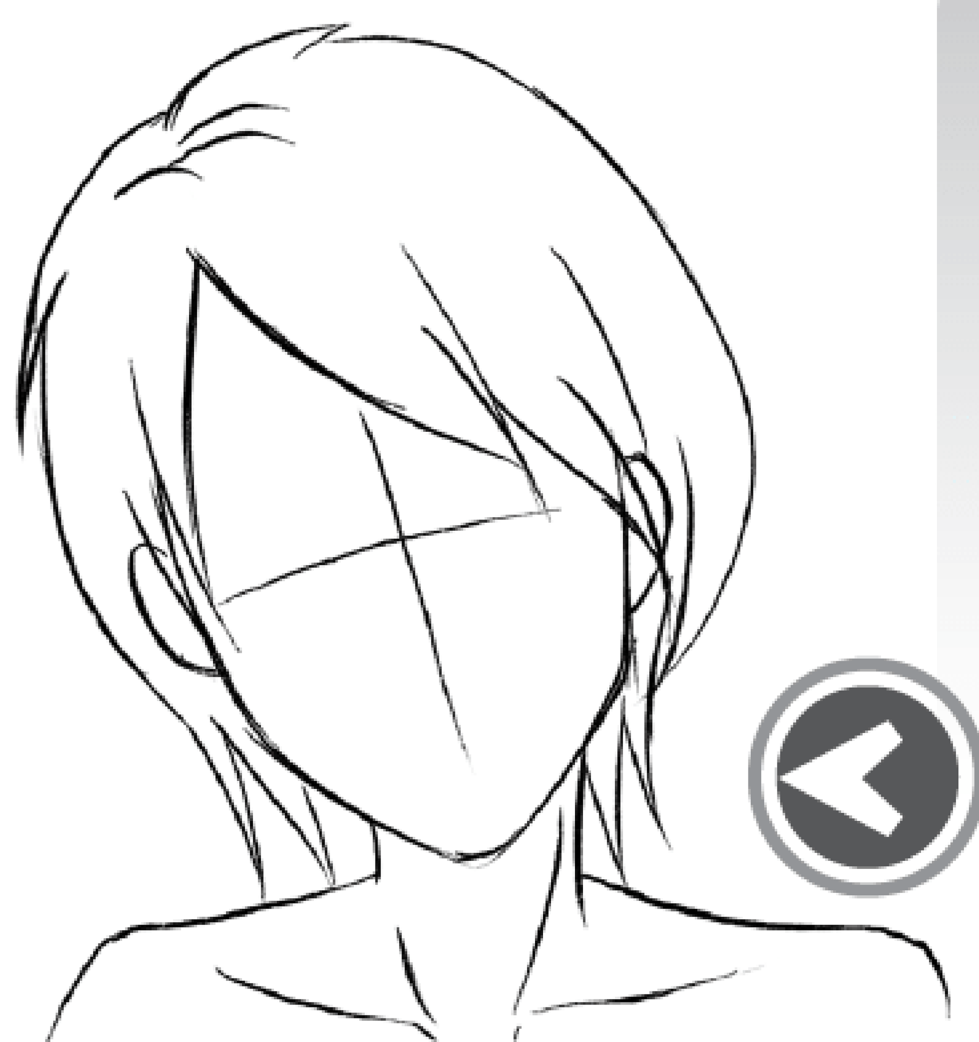


成年女性的肩膀要绘制得宽一些。

脖子与肩膀的表现



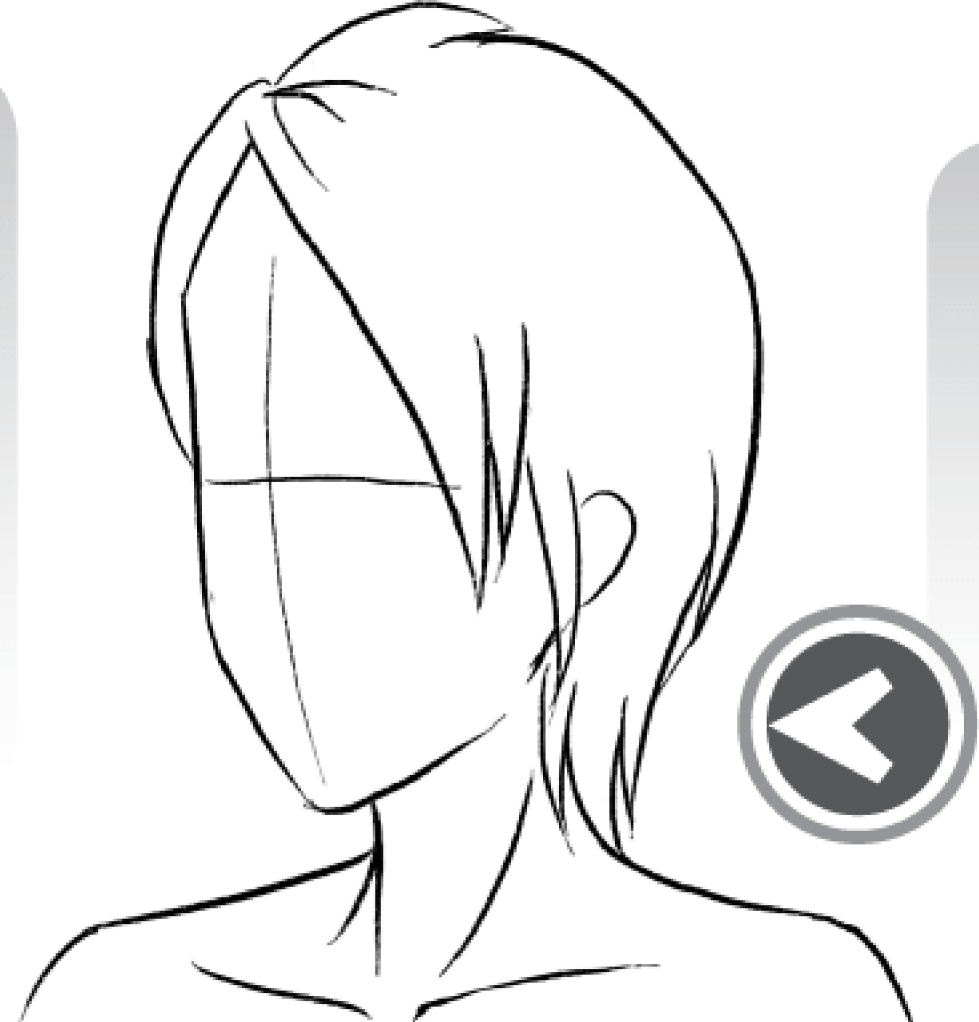
正面表现：头部保持正面时，颈部的肌肉是放松的。



歪头表现：头部左右歪时，一边的颈部肌肉收缩起来，另一边的颈部肌肉呈拉伸状态。

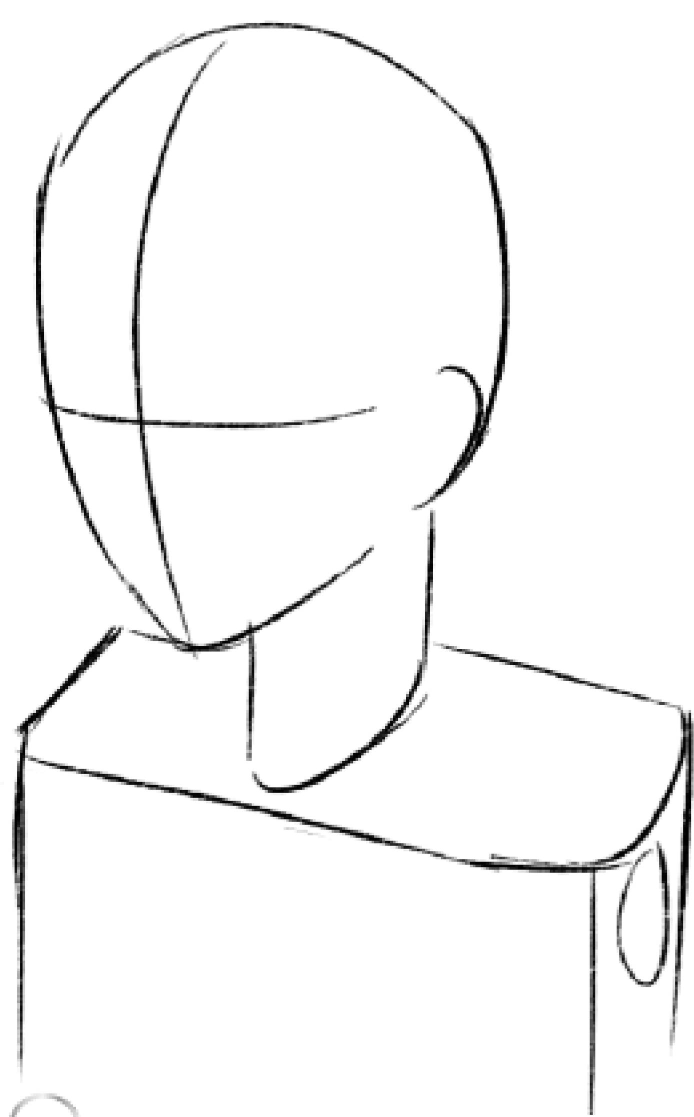


抬肩表现：颈部肌肉同样会像歪头时收缩和拉伸，肩膀抬起。



转头表现：头部左右转动时，颈部的肌肉会随之运动。

半侧面的半身像绘制



1 绘制出人体结构图，标出五官基准线。

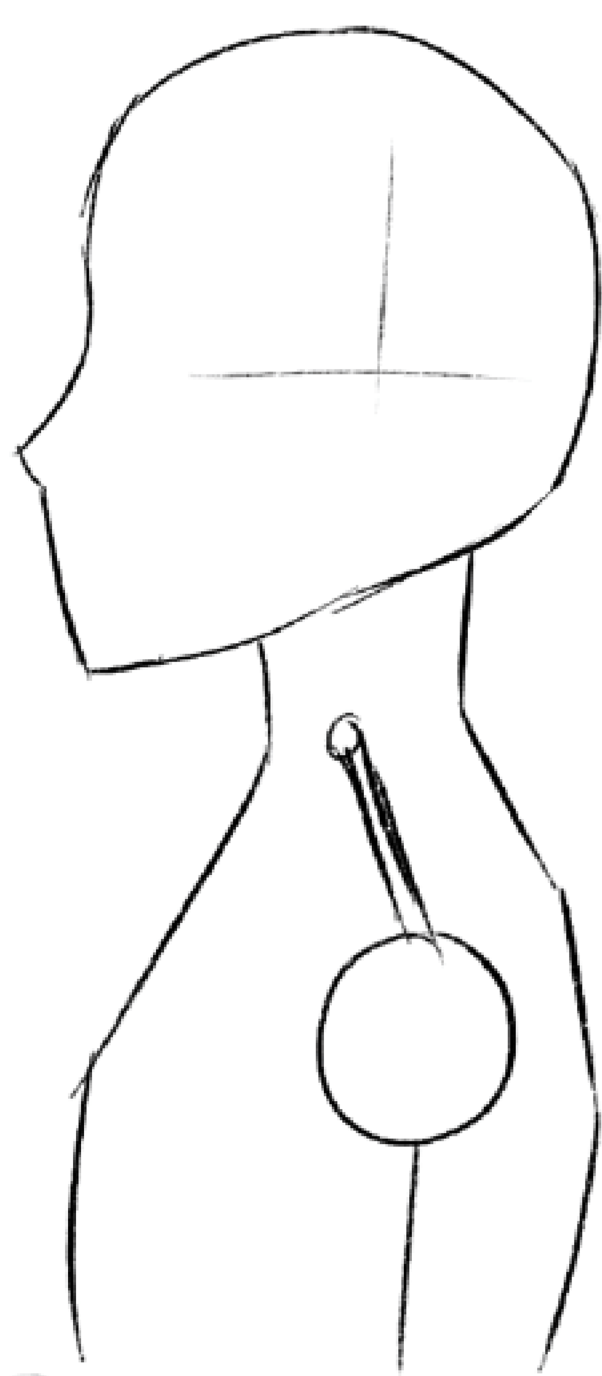


2 根据人体结构图绘制出人体形态。



3 细化人物的头发，绘制出五官。

正侧面的半身像绘制



1 绘制出侧面人体的大致结构图。

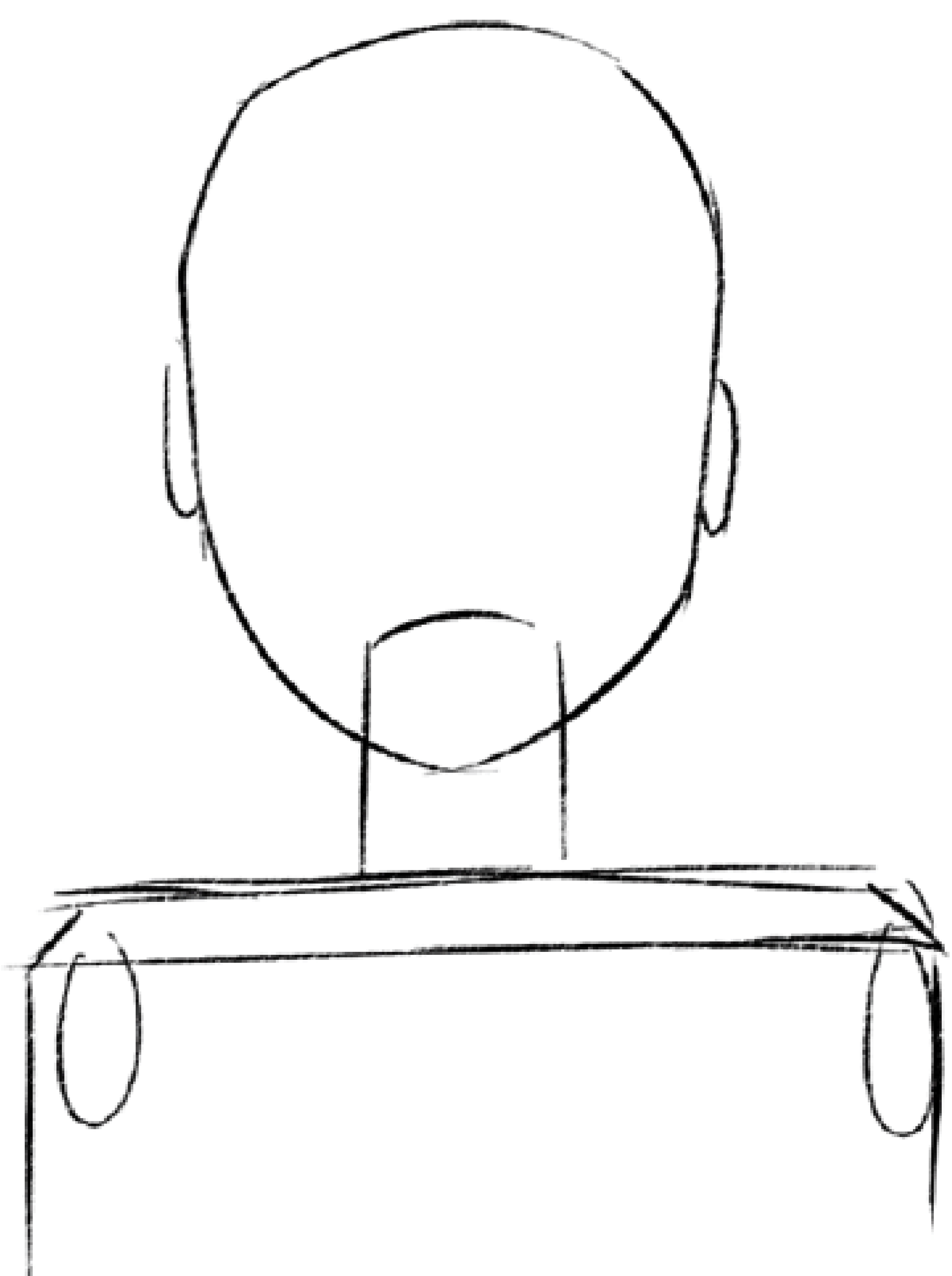


2 将人物的侧面样式绘制出来。

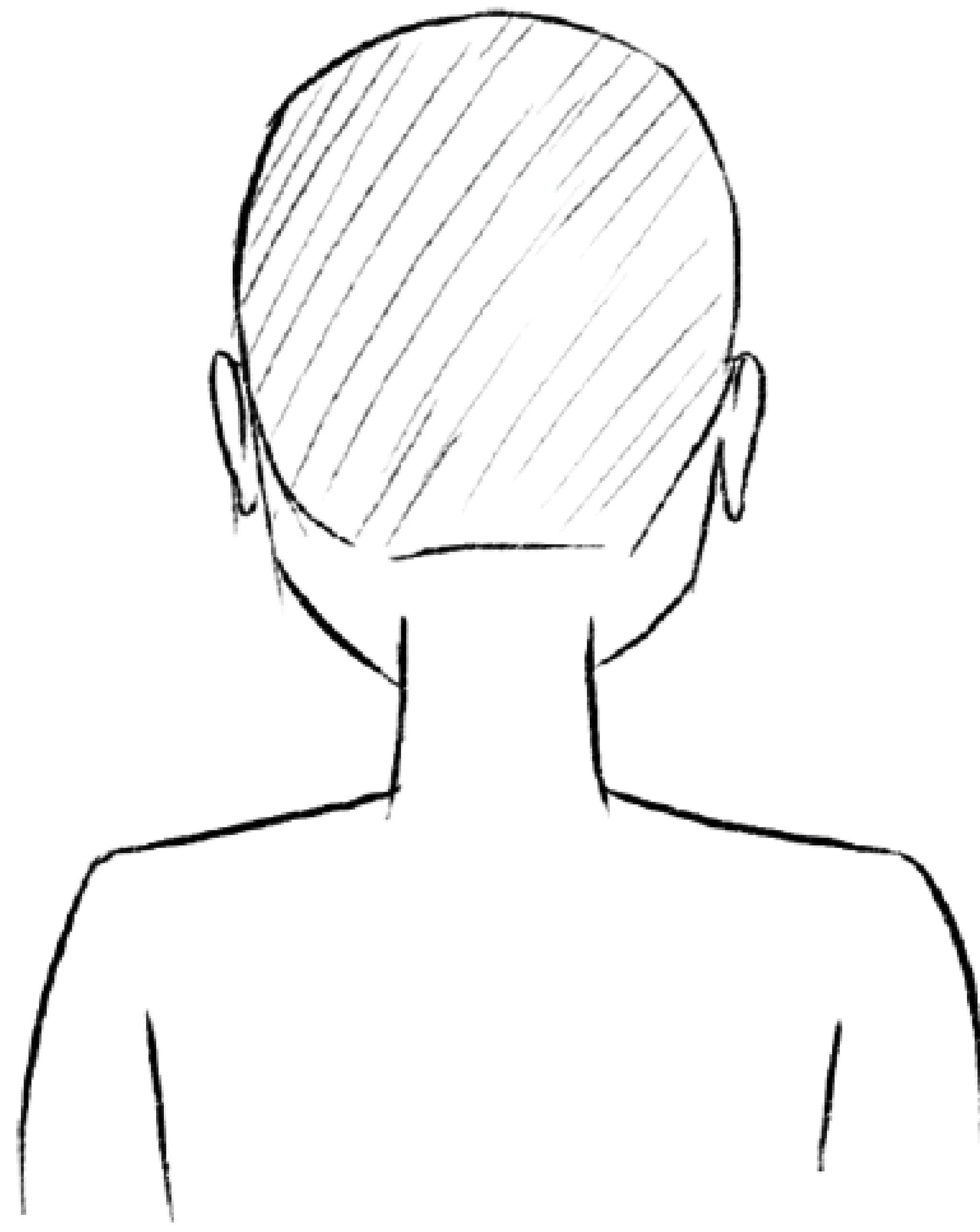


3 刻画出人物的头发和五官。

背面的半身像绘制



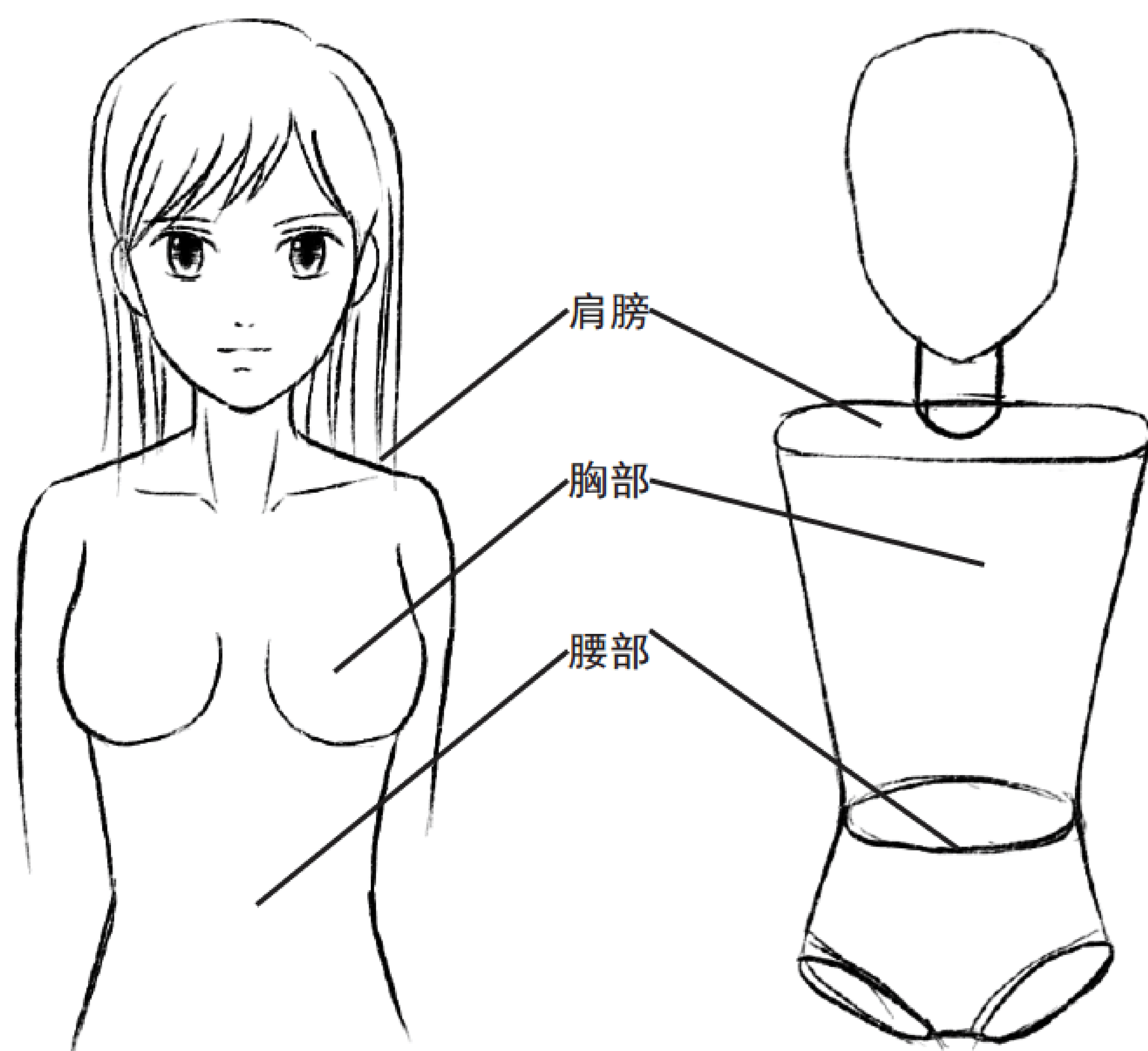
1 绘制人物背面的结构体。



2 在结构体的基础上绘制出人体。

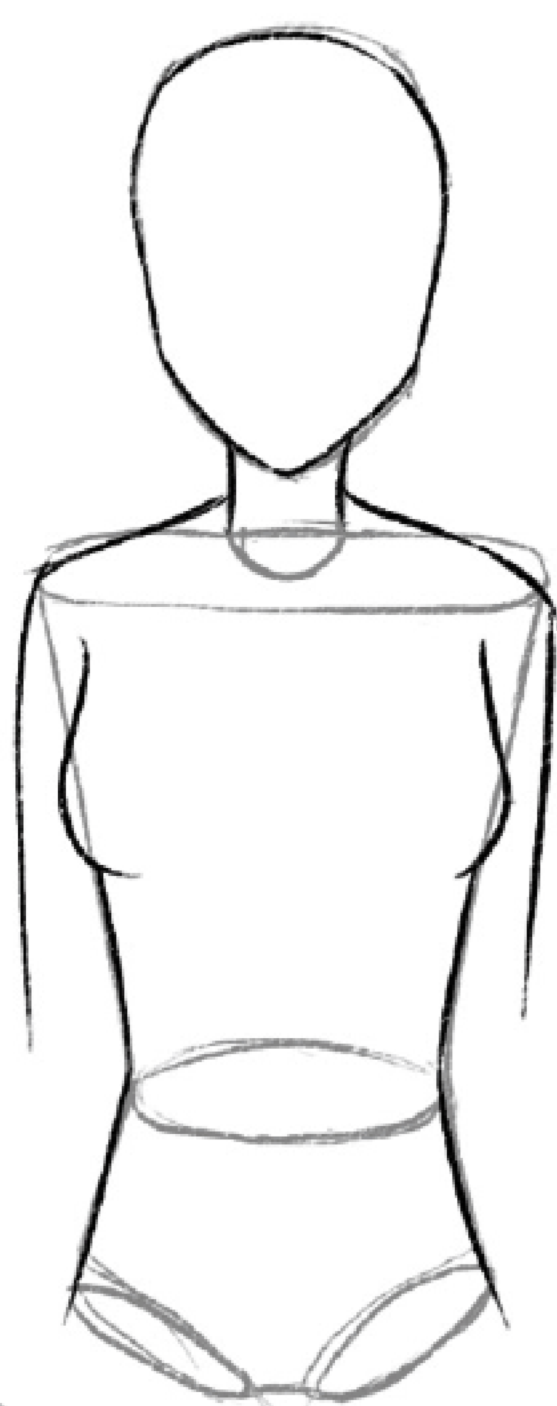
6.2.2 躯干的表现与绘制方法

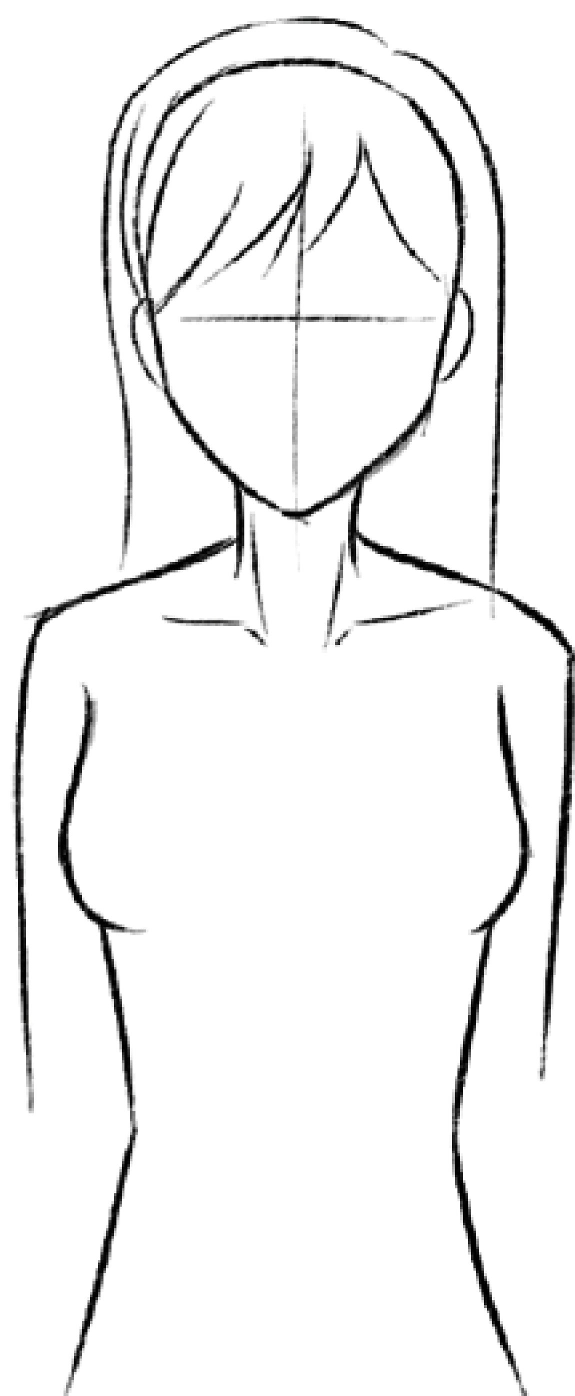
躯干是人体最主要的部分，它起着承上启下的作用，也控制着整个身体各部位的动作。如何表现出躯干的立体感和体积感？下面就来看看如何绘制人物的躯干部分。

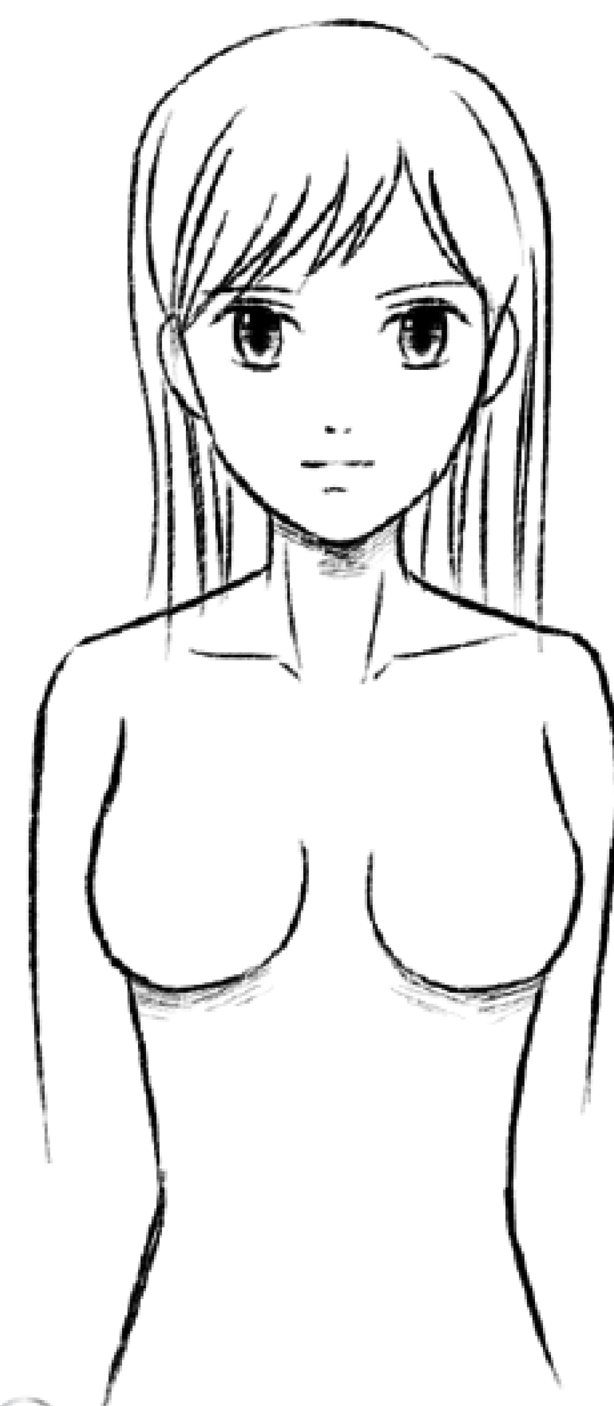


利用圆柱体绘制出人体结构图来分别表现人物的头部和躯干，表现躯干的圆柱体是上宽下窄的。

绘制人体躯干的大致流程







1 利用圆柱体绘制出人物的躯干，注意女性身躯的曲线感要表现出来。

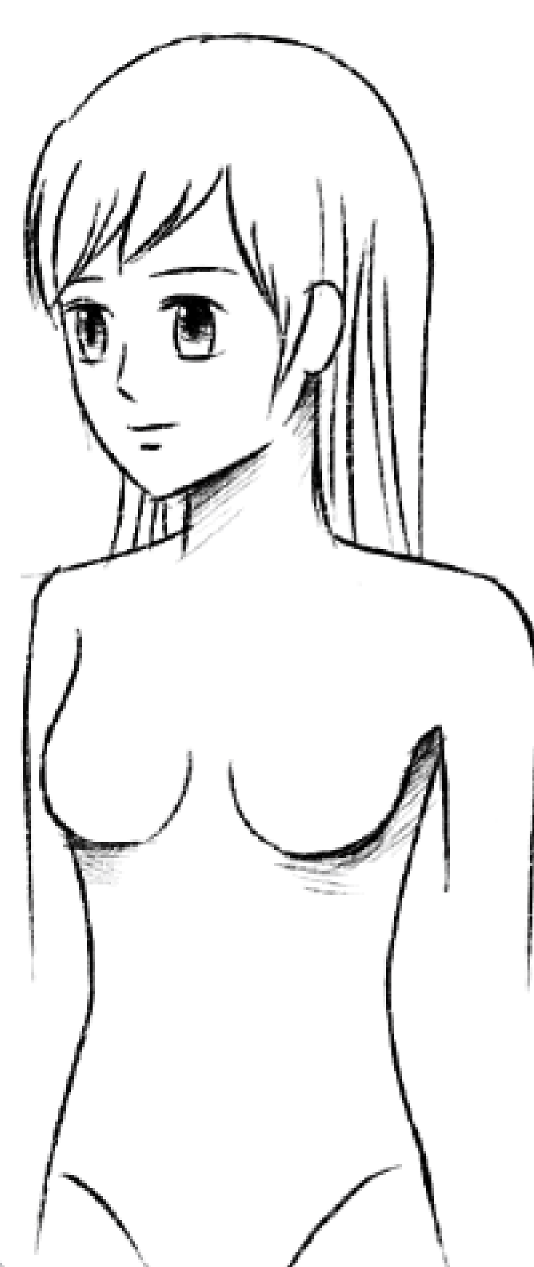
2 细化躯干的细节部分，绘制头发的大致样式。

3 继续刻画人物躯干的轮廓线，将五官绘制出来，人物的躯干绘制完成。

躯干半侧面的绘制流程







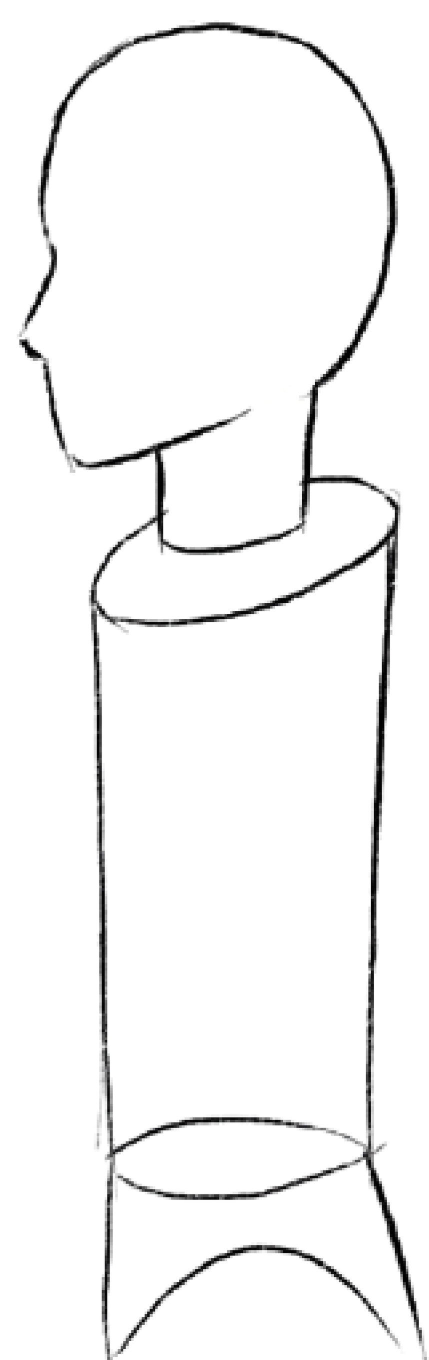
1 绘制人物侧面的躯干，呈现出圆柱体加上有厚度感的三角体。

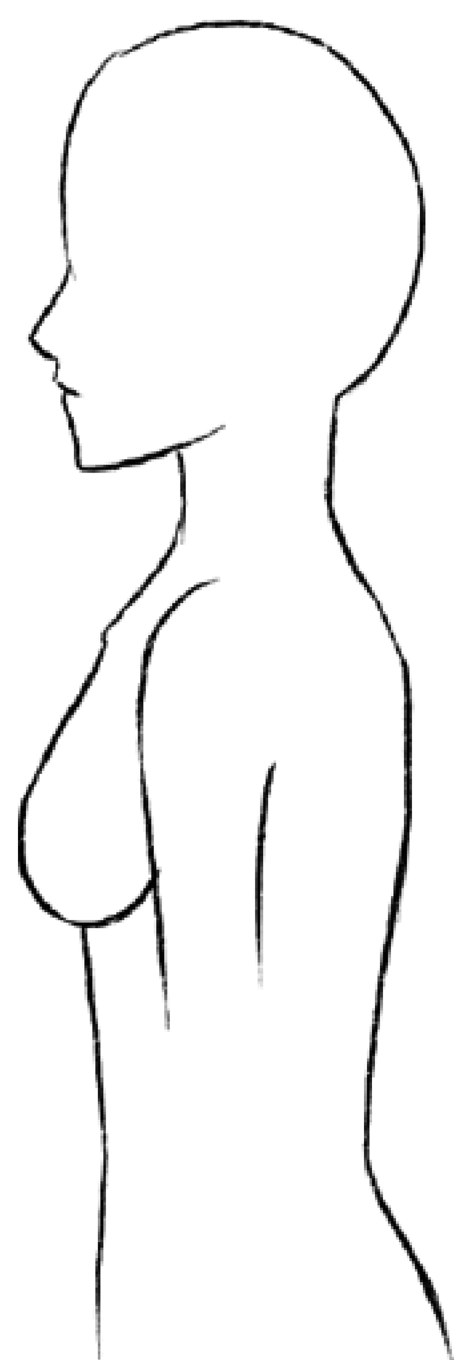
2 根据躯干结构图绘制人物的身躯，注意侧面的肩部两边不对等。

3 绘制出人物的头部，完善人物的躯干，添加少许阴影。



躯干正侧面的绘制流程







1 绘制正侧面的躯干，形体如一个侧面的圆柱体，利用侧面圆柱体的厚度感表现人物身躯。

2 根据圆柱体绘制出人物的侧面躯干，注意锁骨和胸部的侧面形态要绘制正确。

3 完善人物的头发和五官，侧面的眼睛呈现三角形状，头发要表现出人物头部的立体感。

6.2.3 手臂和手的表现与绘制方法

手臂和手是表现人物肢体语言最重要的一部分，下面就来看看如何绘制手臂和手。

手臂的绘制





人物的手臂由上臂和前臂组成，两部分的长度约为1：1。



手臂弯曲时，手肘的肌肉突起。



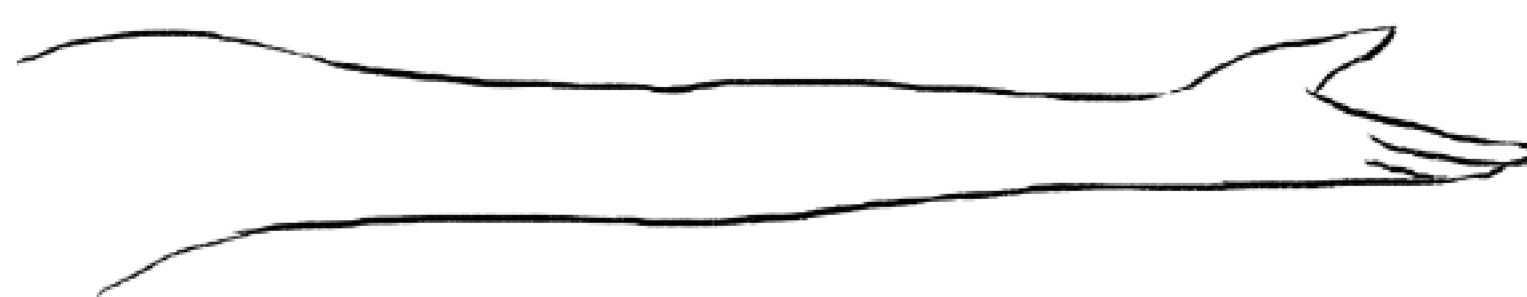
肱二头肌的大小决定手臂的强弱。



手臂弯曲时，肱二头肌收缩突起，这种现象只有在强壮的手臂上才能看见，这就是肌肉发达的表现。



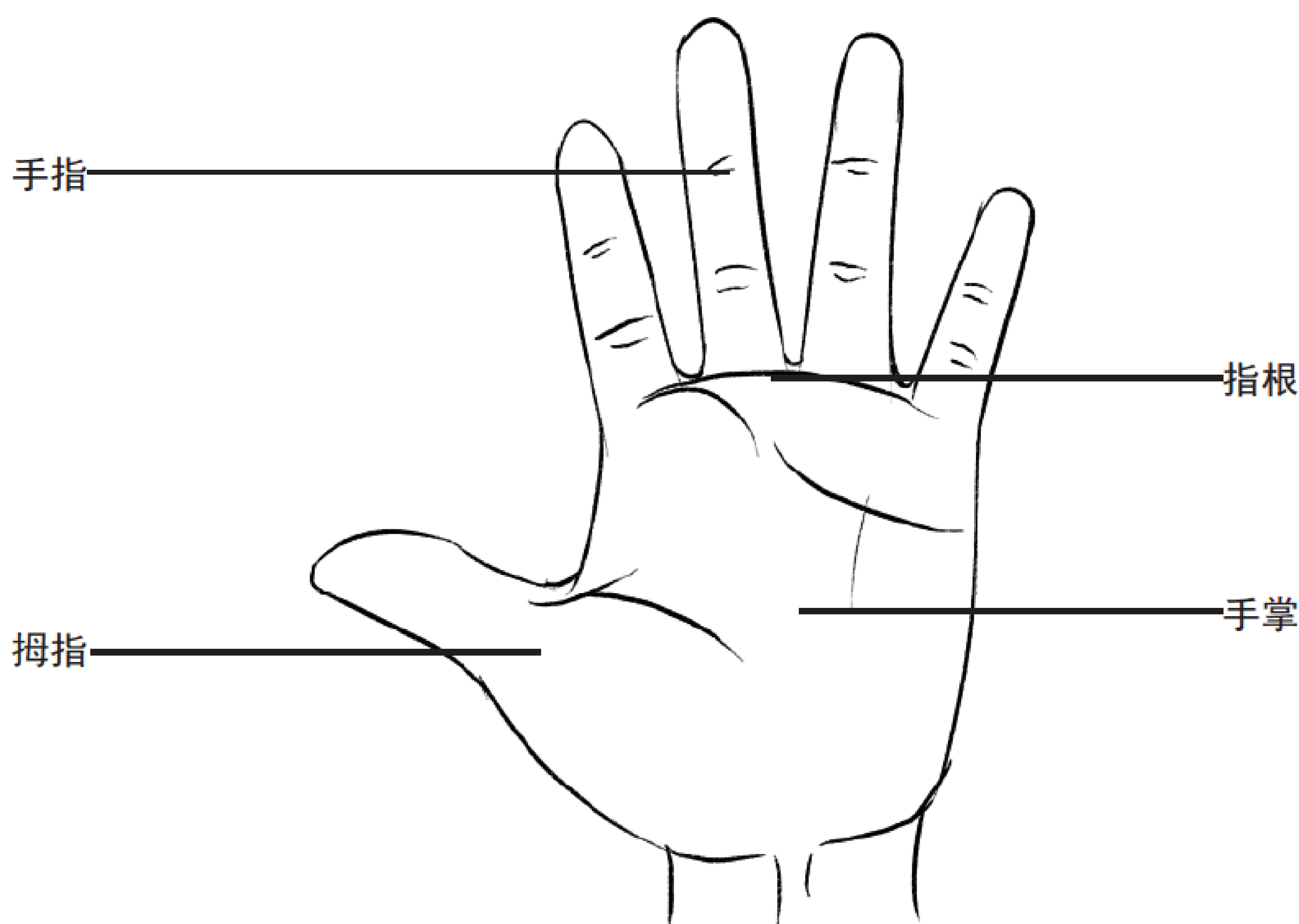
男性的手臂往往要强壮一些，手臂较粗壮一些。



女性的手臂肌肉没有那么发达，所以手臂比较纤细。

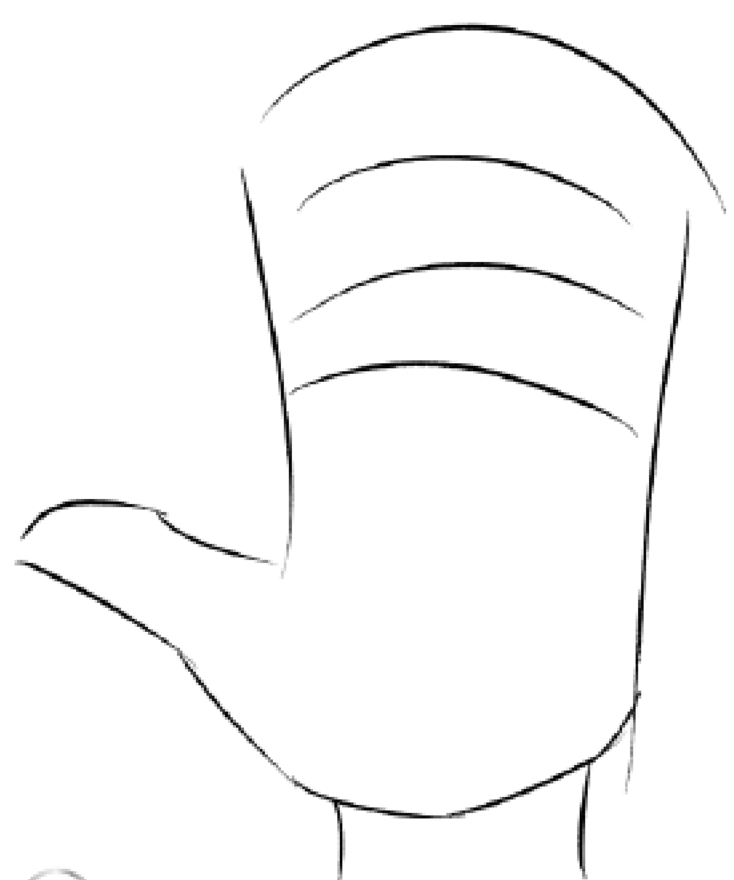
手的绘制

手是由手指和手掌构成的，手指可以独立运动，可以做出各种微妙的动作，把握好手的结构并且灵活运用，就能随心所欲地绘制出各种形态的手。

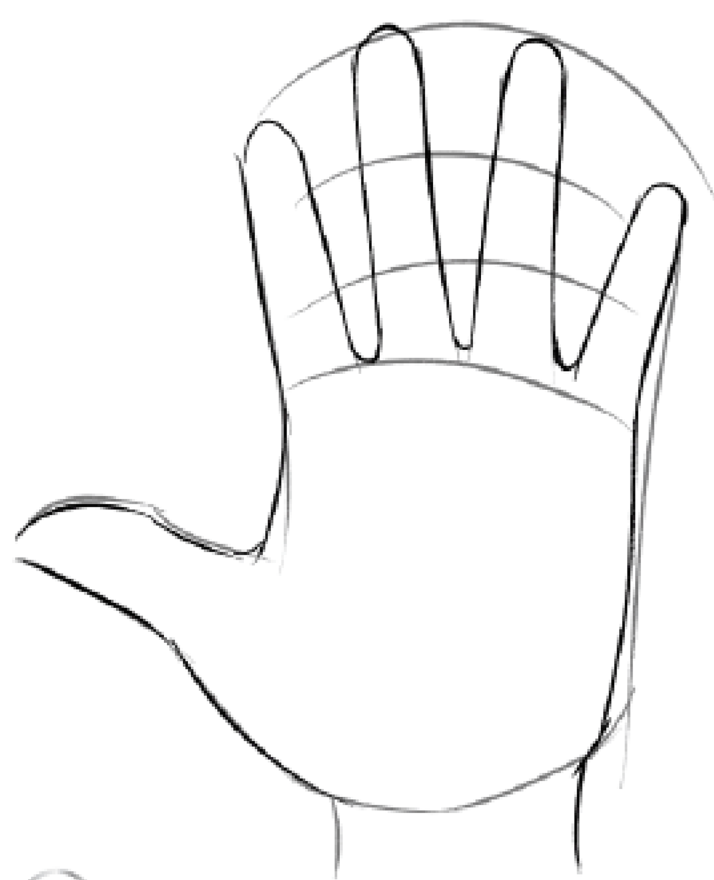




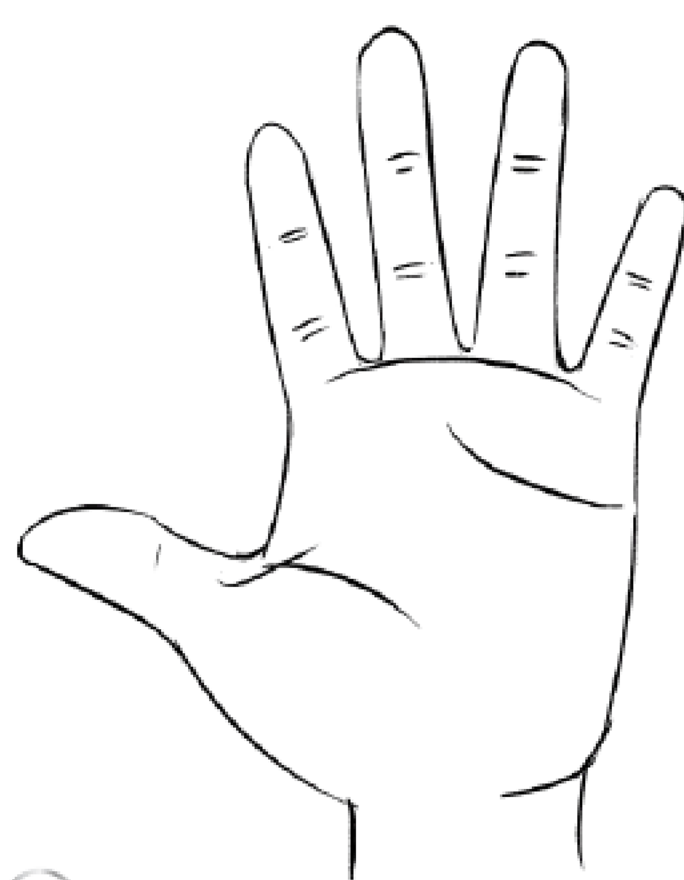
绘制手时，为了更好地掌握形态动作，可将手分为4个区域绘制出大概轮廓，再慢慢进行细化。绘制时注意每根手指关节的动作变化，大拇指左右摆动，其他4根手指前后摆动。



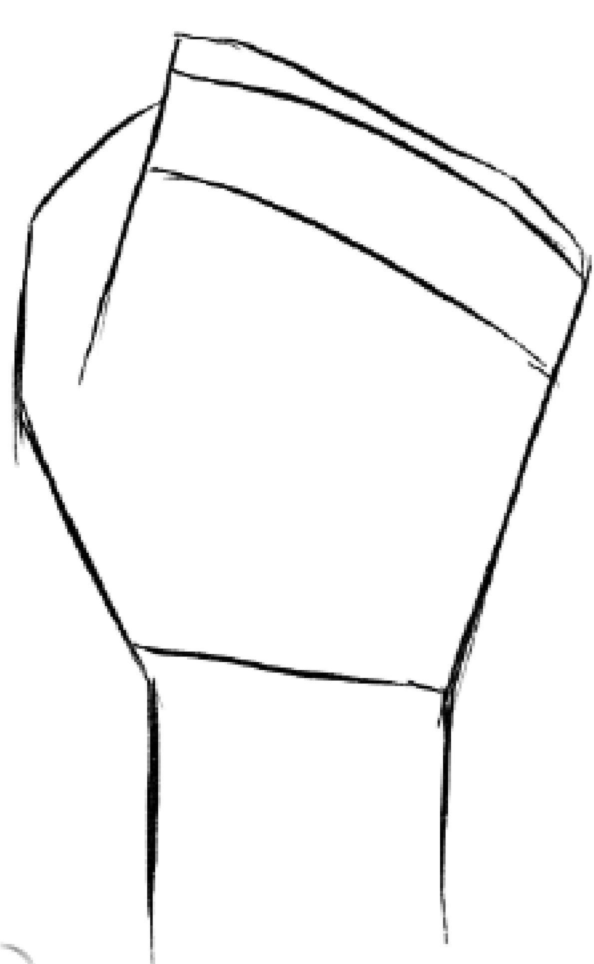
1 勾勒出手掌的4个区域。



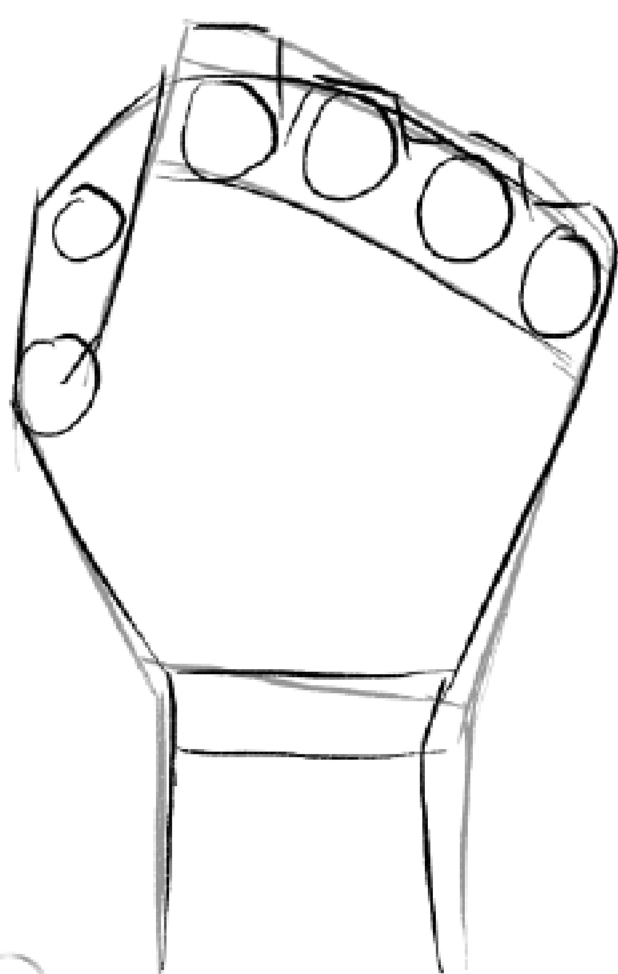
2 根据关节的位置绘制出4根手指。



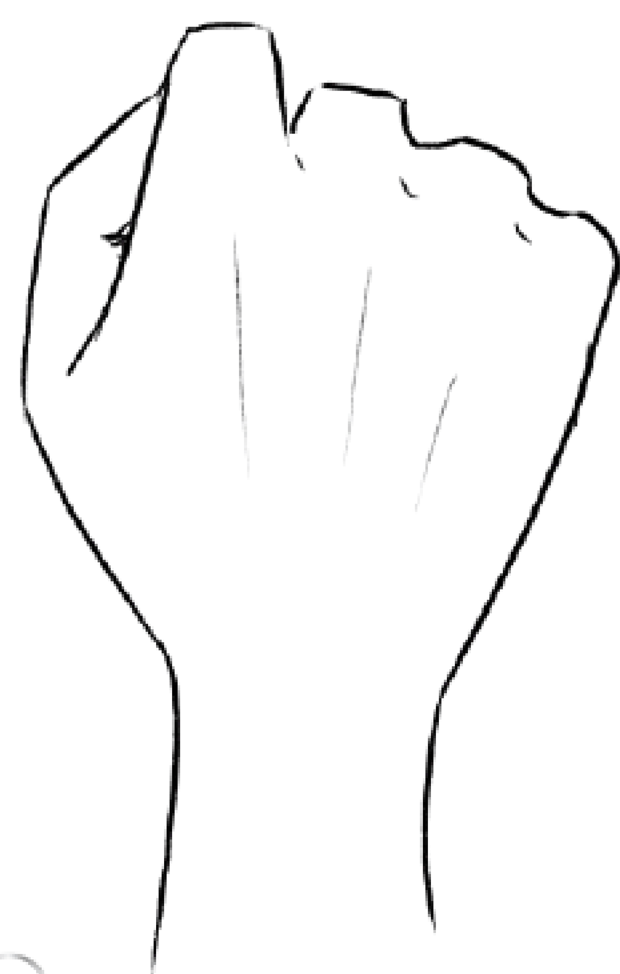
3 为手指的关节处添加纹理。



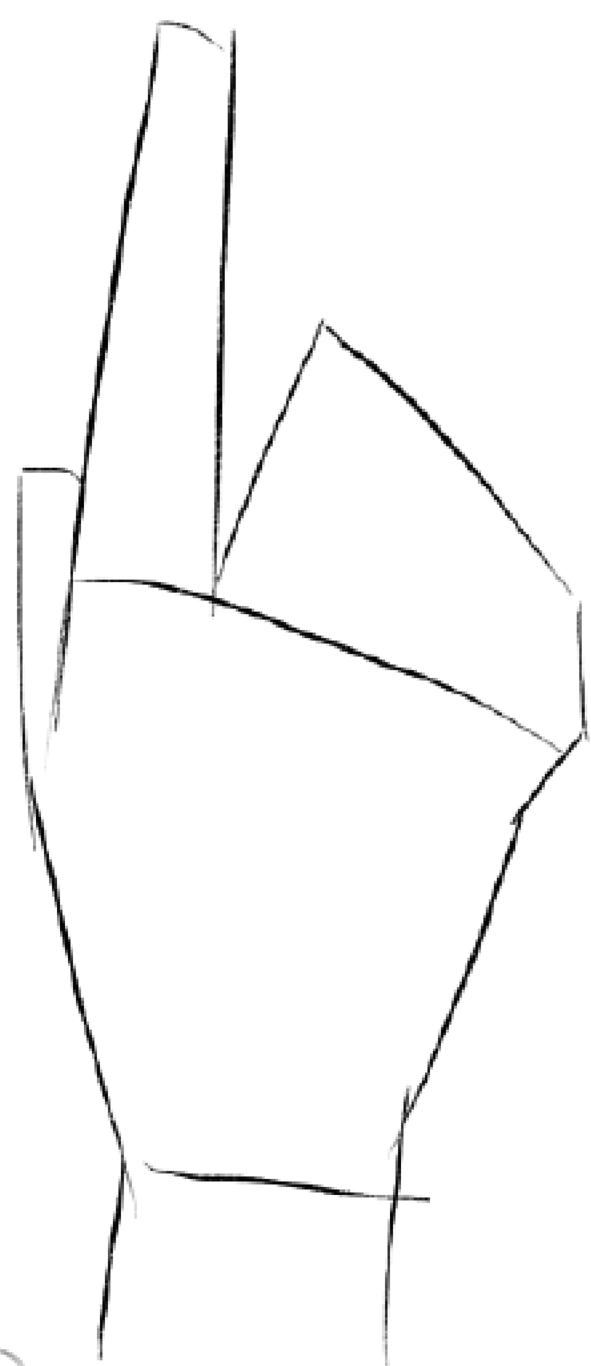
1 勾勒出手握拳的结构图。



2 用圆圈表现手指关节。



3 绘制出手的轮廓。



1 绘制手指的大致形态。

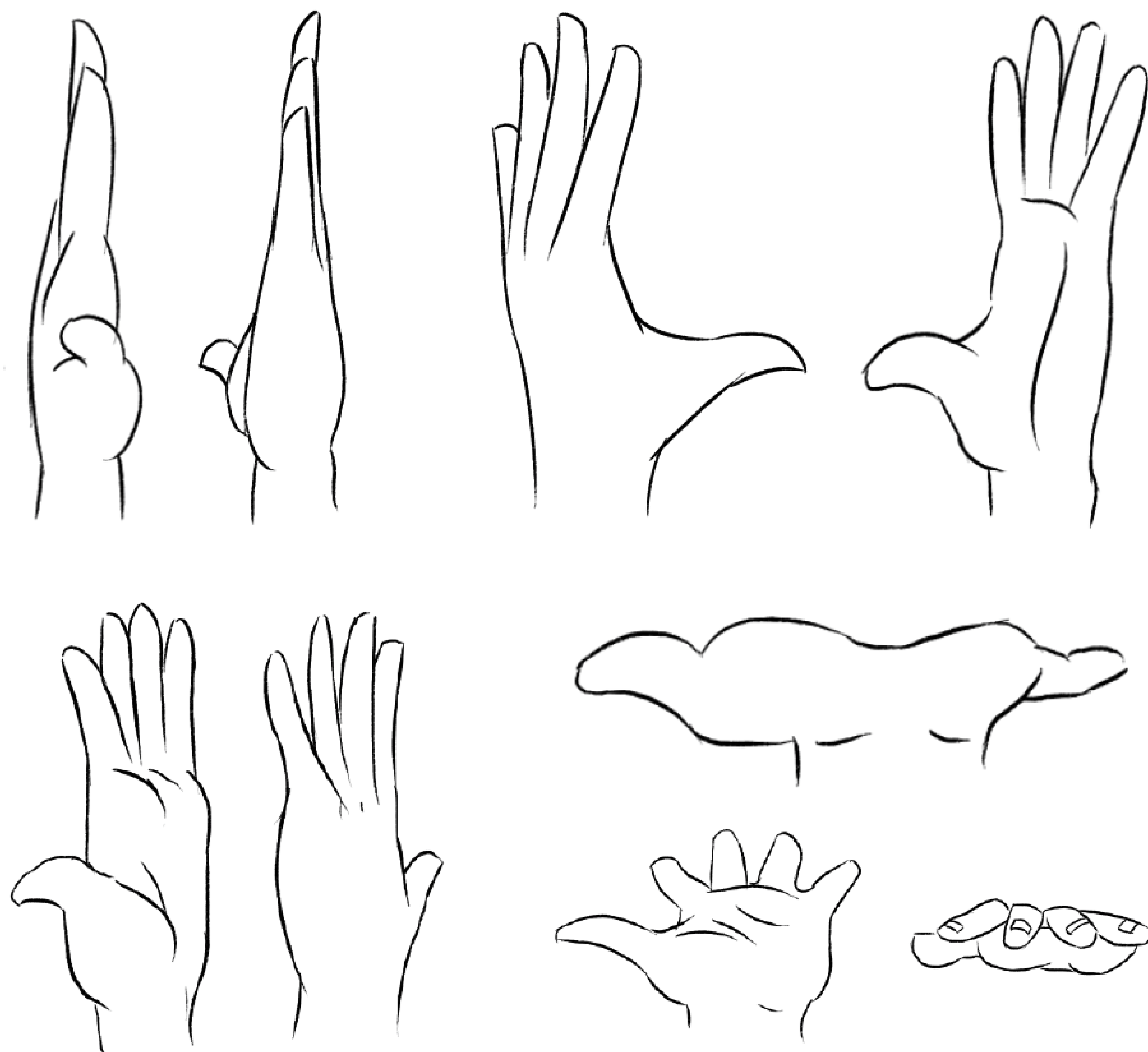


2 将4根手指勾勒出来。



3 绘制手指关节的轮廓，添加纹理。

不同角度的手









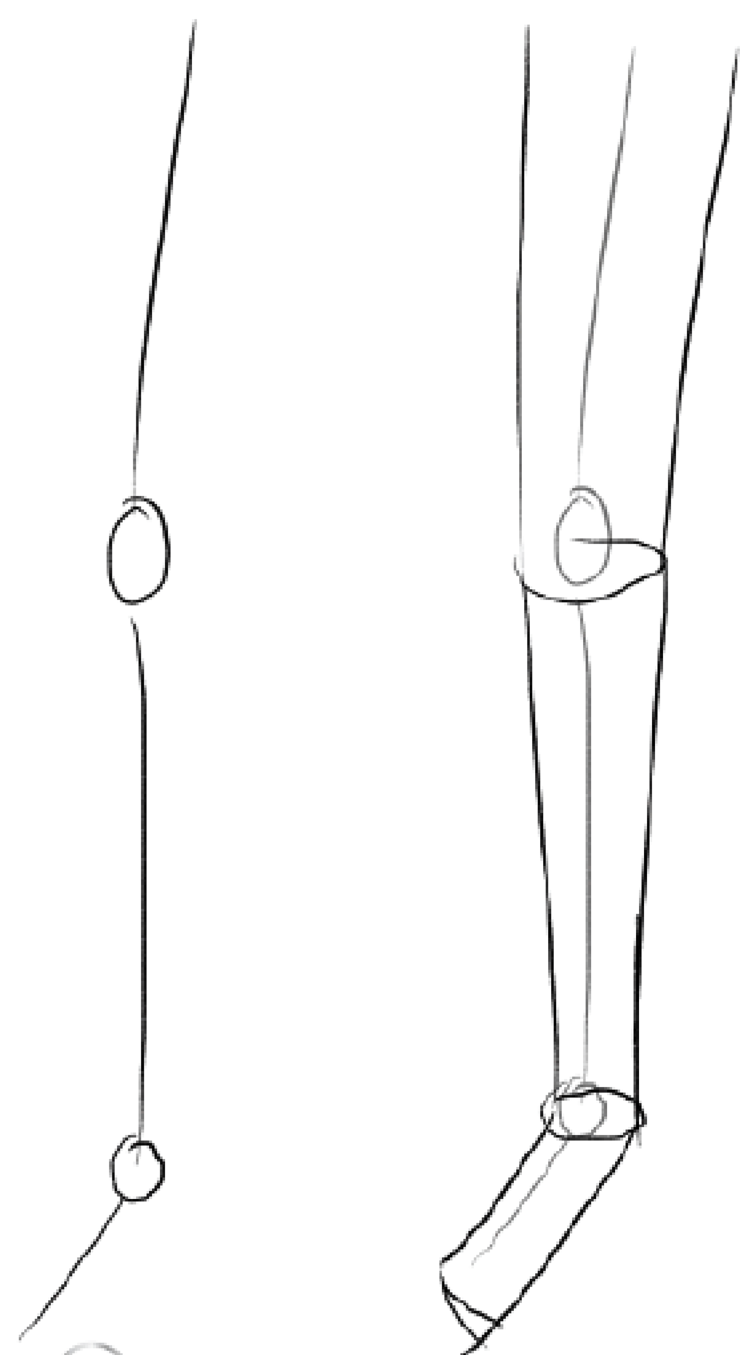


6.2.4 腿部和脚的表现与绘制方法

腿部是体现人物身姿的主要部分，一双修长的腿可以使整个人物看起来高大苗条，特别是女性的腿部，在漫画中，一双修长有曲线感的腿可以使角色更加有魅力。

腿部的绘制



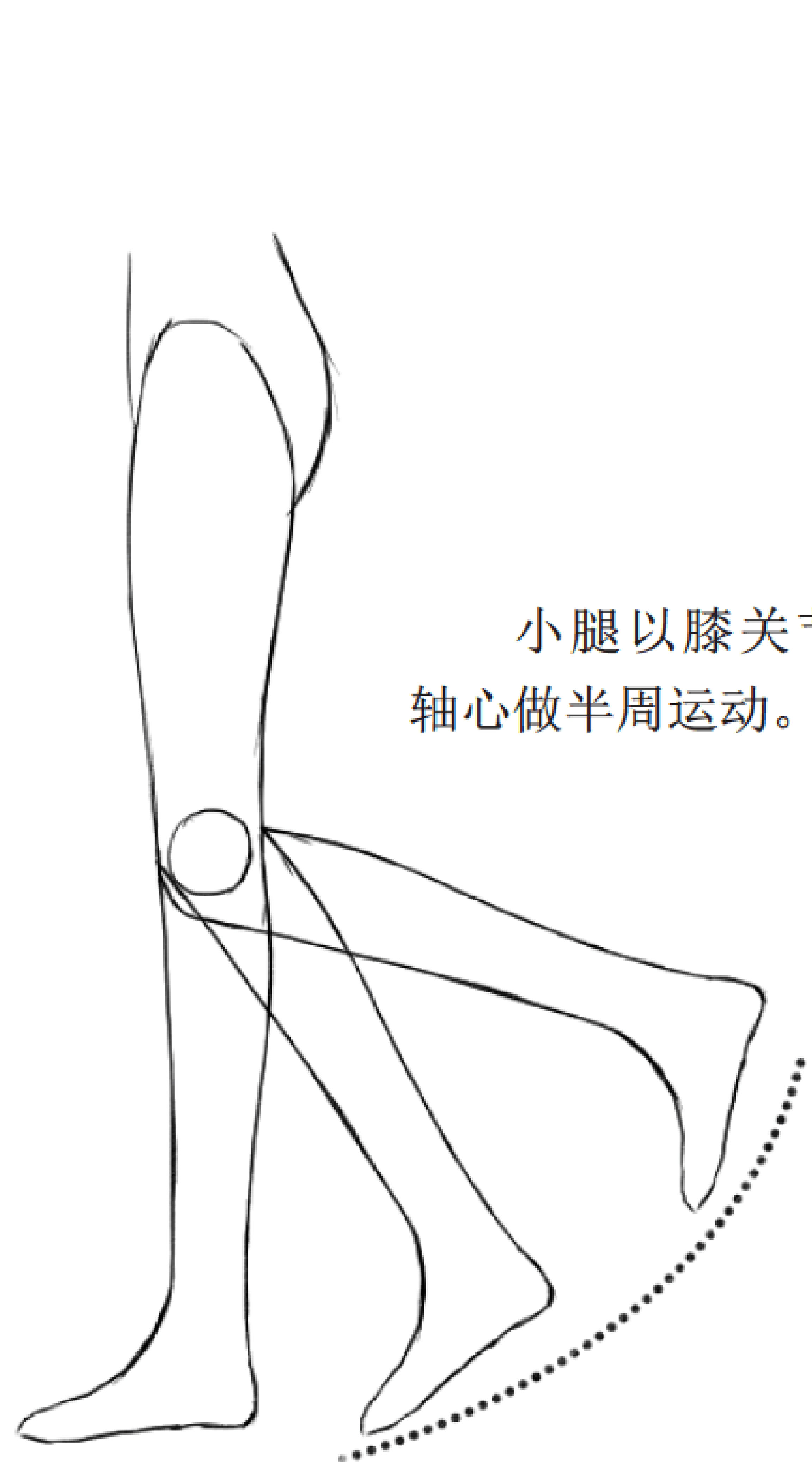


1 绘制出腿部的结构图，利用结构线绘制腿部的轮廓线。



2 在结构线的基础上绘制出腿部的曲线感，一条修长的腿部绘制完成。

人的腿部是由大腿、膝盖、小腿、脚4部分组成的。大腿与小腿的长度比约为1：1，一双修长的腿部约占人物整个身体高度的一半。



小腿以膝关节为轴心做半周运动。

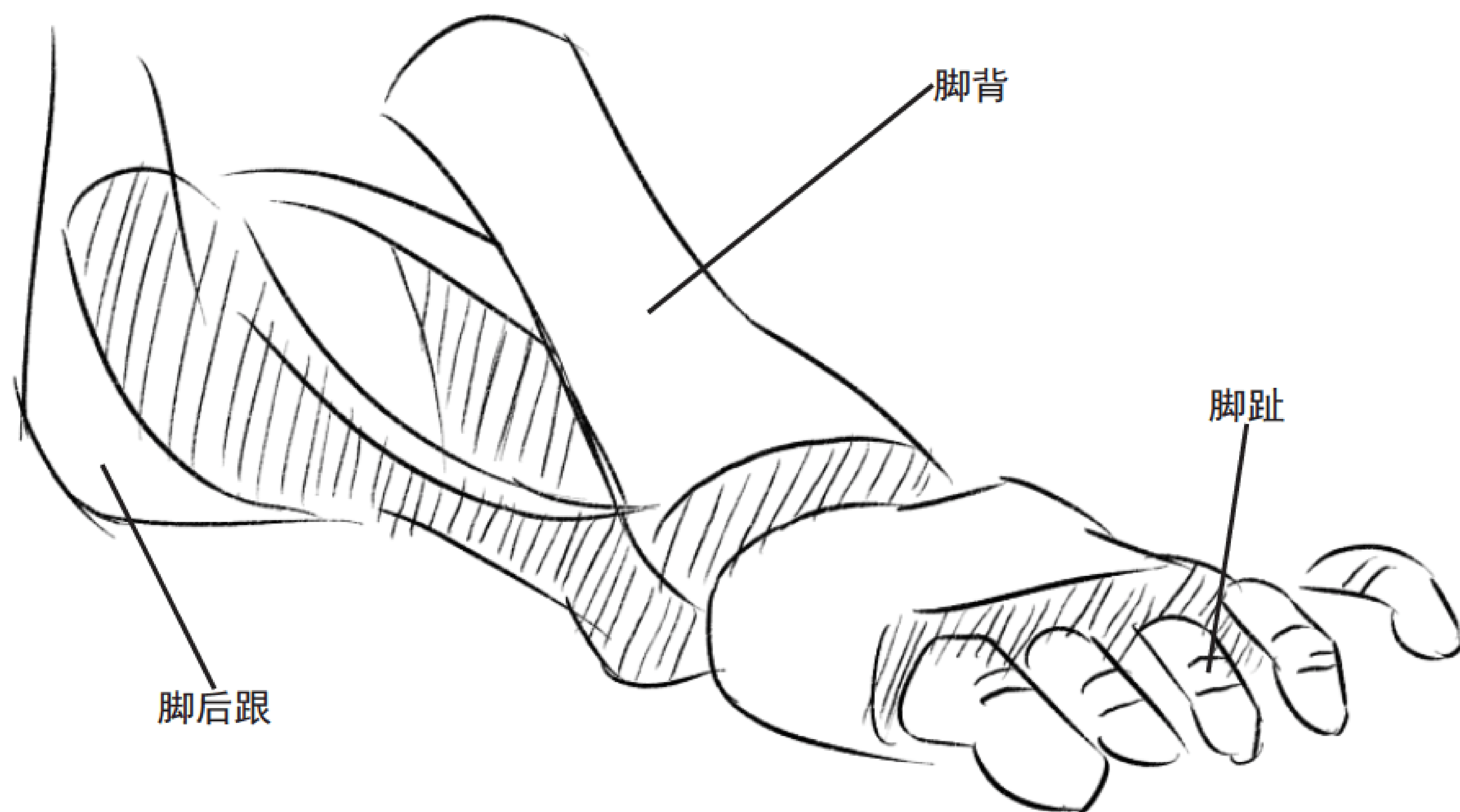




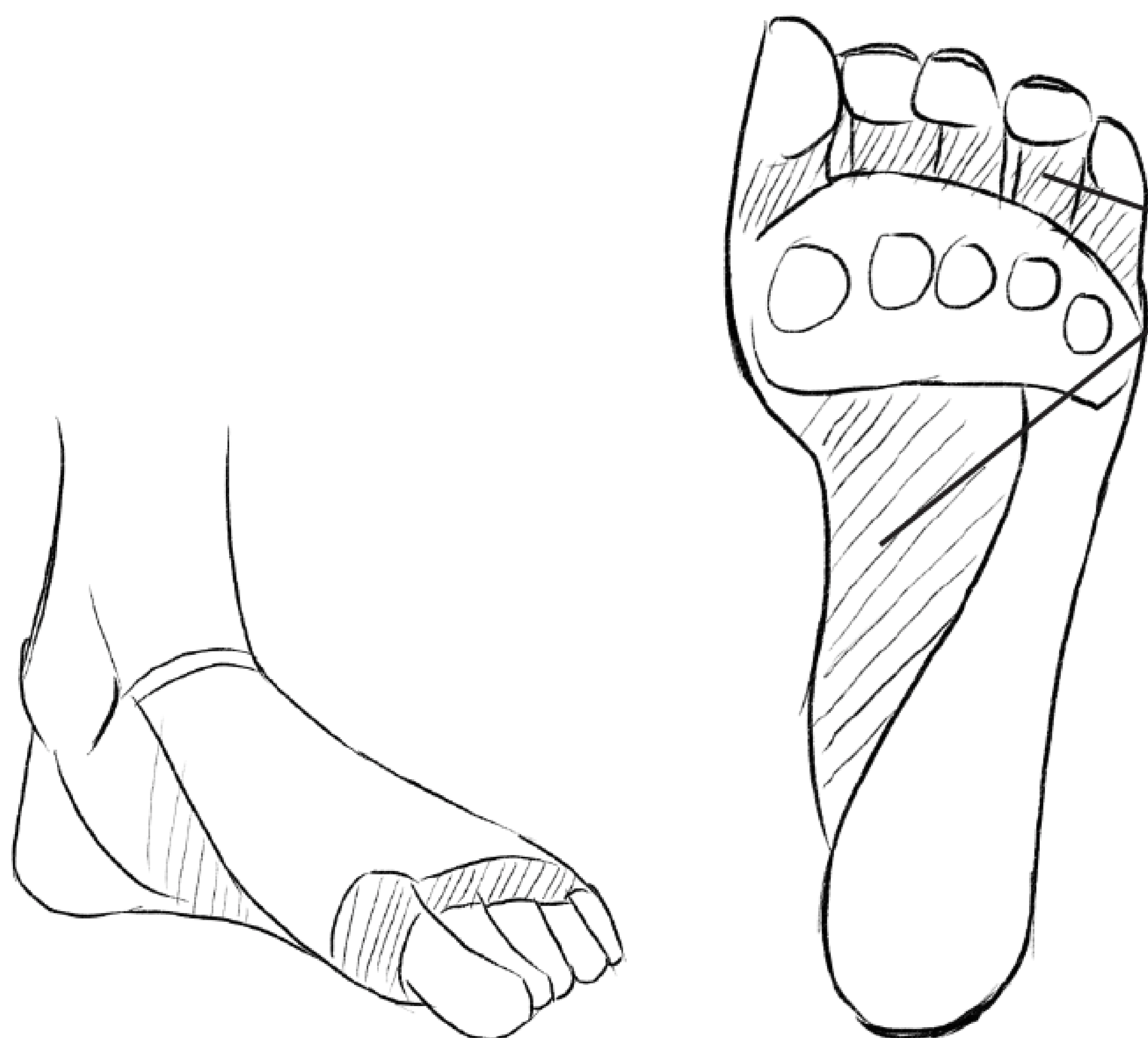
女性腿部的绘制，脂肪丰富的腿部平滑，大腿较粗，小腿细长。

肌肉型的男性腿部比较容易绘制，大腿肌肉发达，小腿肚粗壮。

脚的绘制







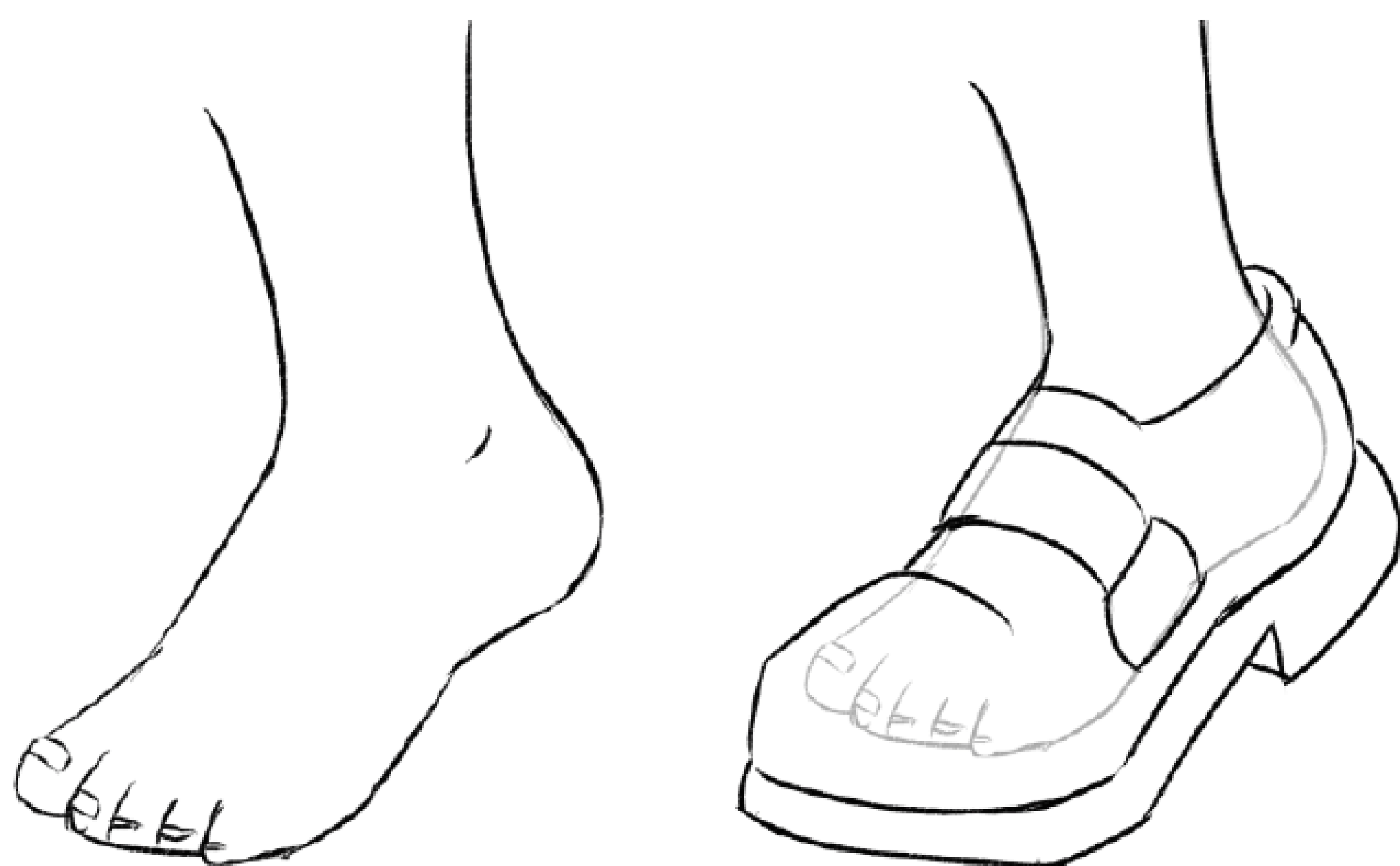
阴影部分为无法着地的区域，圆圈为脚关节。

这是一只脚底的形状，脚的骨骼呈现一个弯曲的弓形，脚心有一部分无法着地。

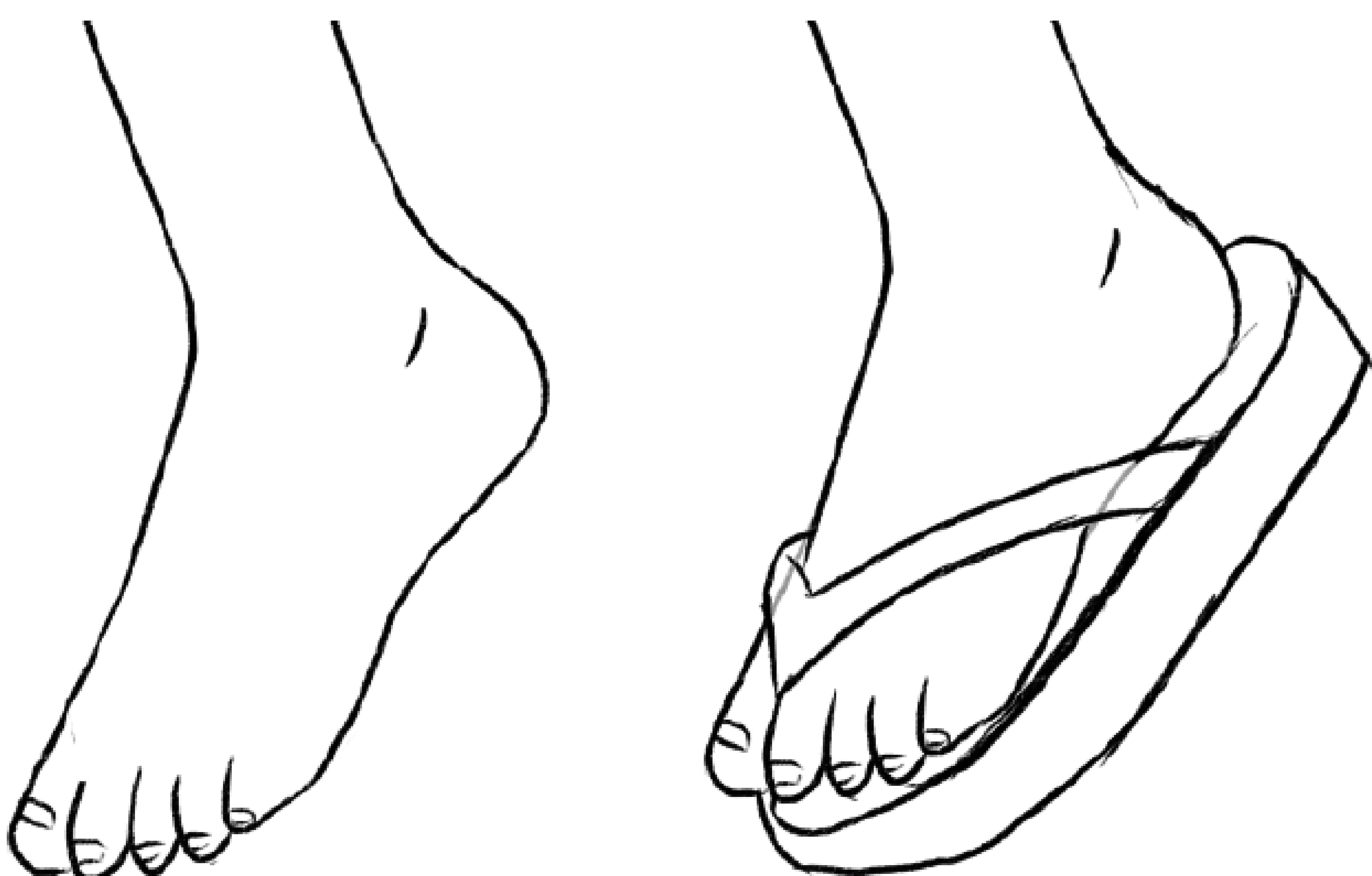
不同角度下的脚



穿鞋的脚



绘制鞋子时，总是要比人物的脚大一些，鞋子侧面的角度与脚的角度保持一致。



绘制这种拖鞋时可与脚适当平齐，使脚看起来更加小巧可爱。



人物行走时，脚尖踮起来，鞋子的前端着地，使鞋子产生扭曲或挤压的状态。

6.3　男女身体构造的区别

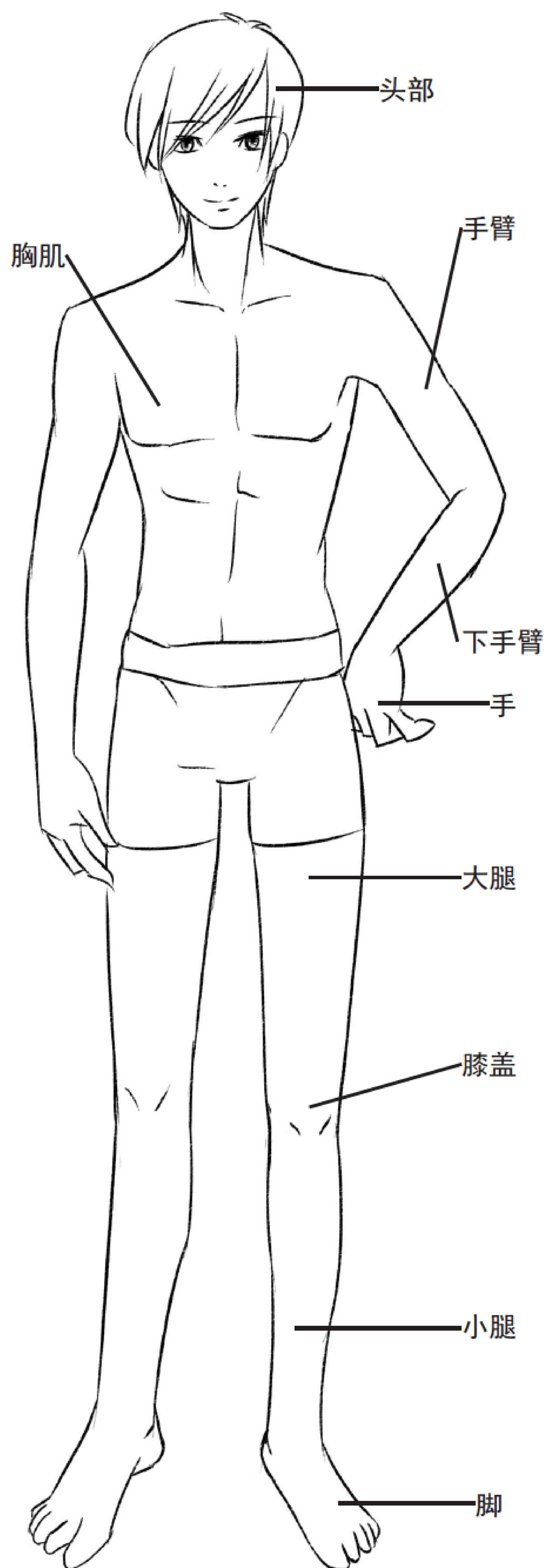
男女的身体基本结构是一样的，都是由头部、躯干和四肢构成，但是要体现出不同性别，不仅仅局限于人物的头部，躯干和四肢也有着明显的区别。下面就一起来看看男女身体构造上有着怎样的不同点。

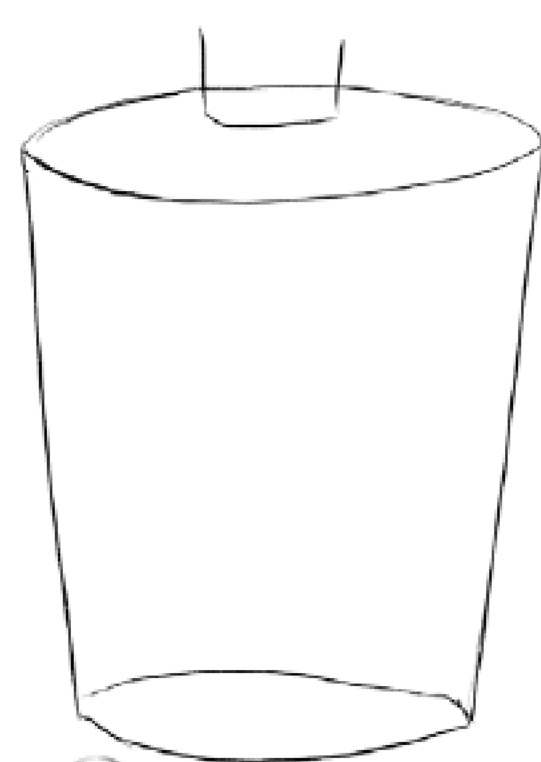


6.3.1 绘制出男性身体的强壮感

男性的身体主要特征就是硬朗和强壮，表现男性身体的硬朗和强壮主要使用直线来绘制，这样可以体现出男性的肌肉感。

男性的基本特征





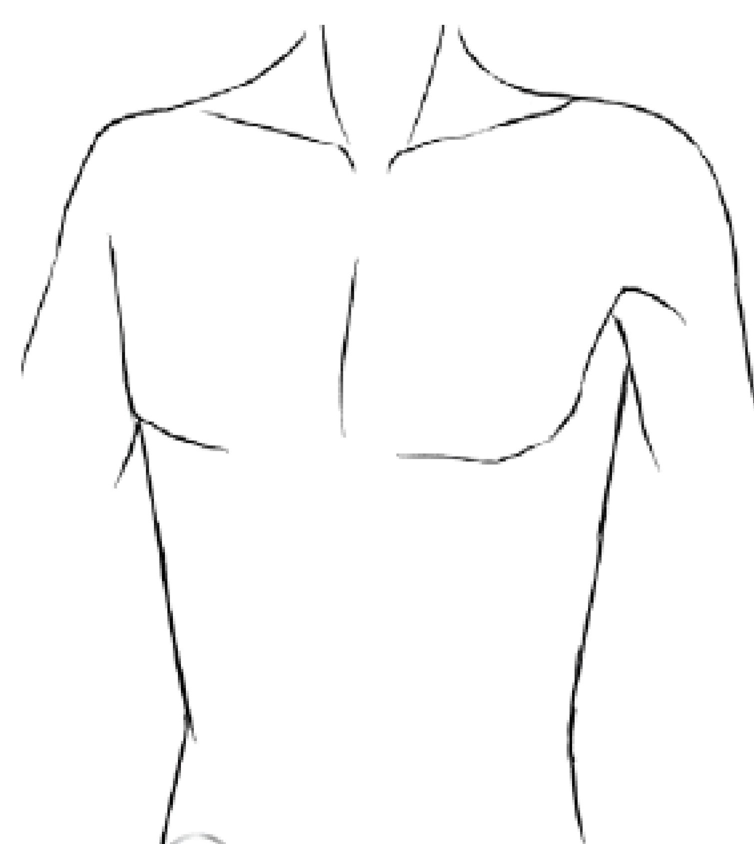
1 利用圆柱体绘制出男性的躯干，躯干是上宽下窄。



2 根据圆柱体绘制出男性身躯的外形轮廓。



3 为给躯干添加胸肌。



4 继续添加锁骨线。

男性人物身体的四肢粗壮且肩膀宽阔，有着明显的腰线和宽阔的胸膛，标准体型的男性可以给人以安全可靠的印象。

表现男性的肌肉感

男性人物的身体即使轮廓相同，肌肉线条的有无对于身体外形的变化还是非常大的。在普通的四肢上添加几笔肌肉线条后，立刻会使人物显得硬朗、强壮起来。



普通的手臂



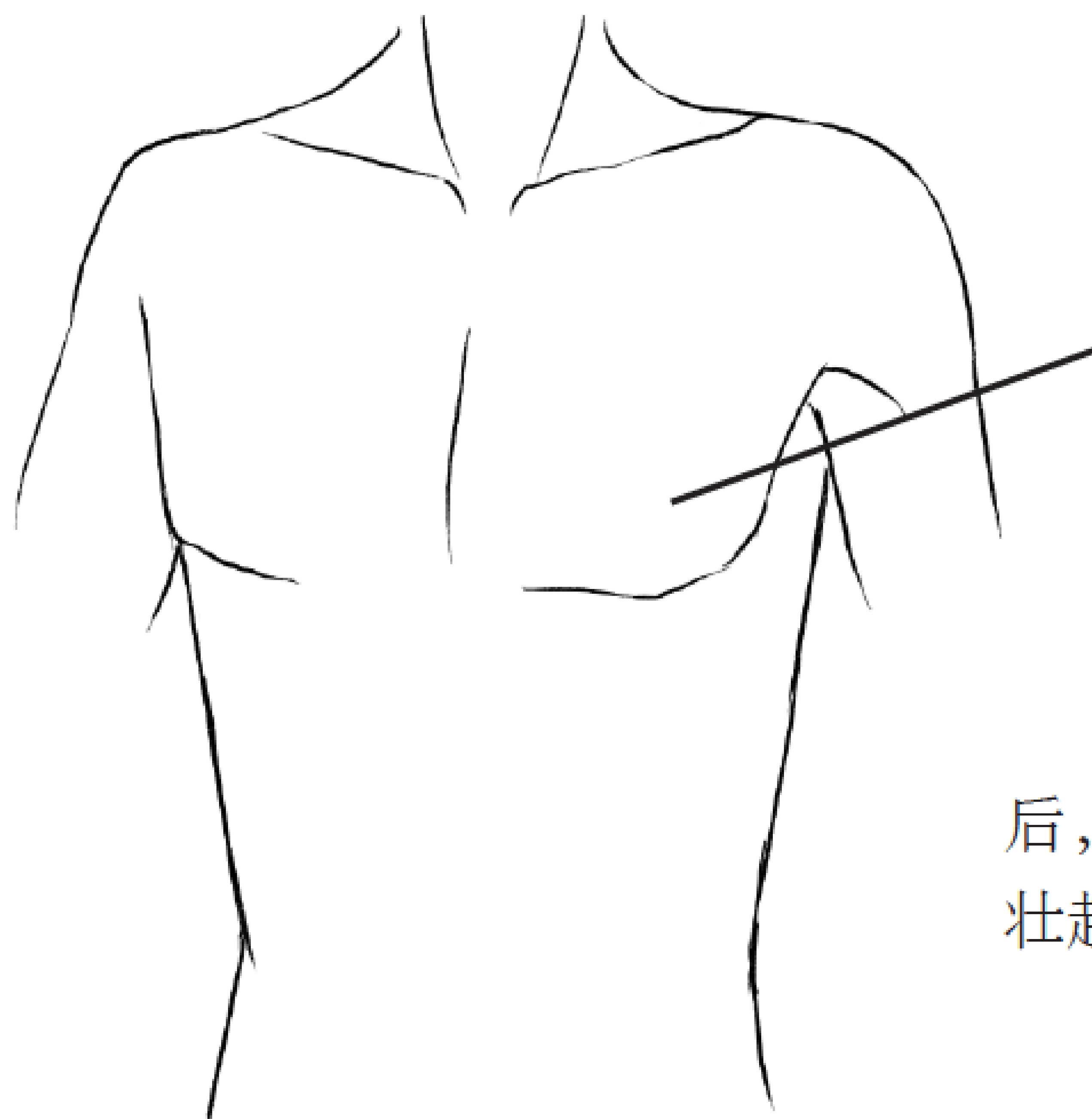
添加肌肉后的手臂



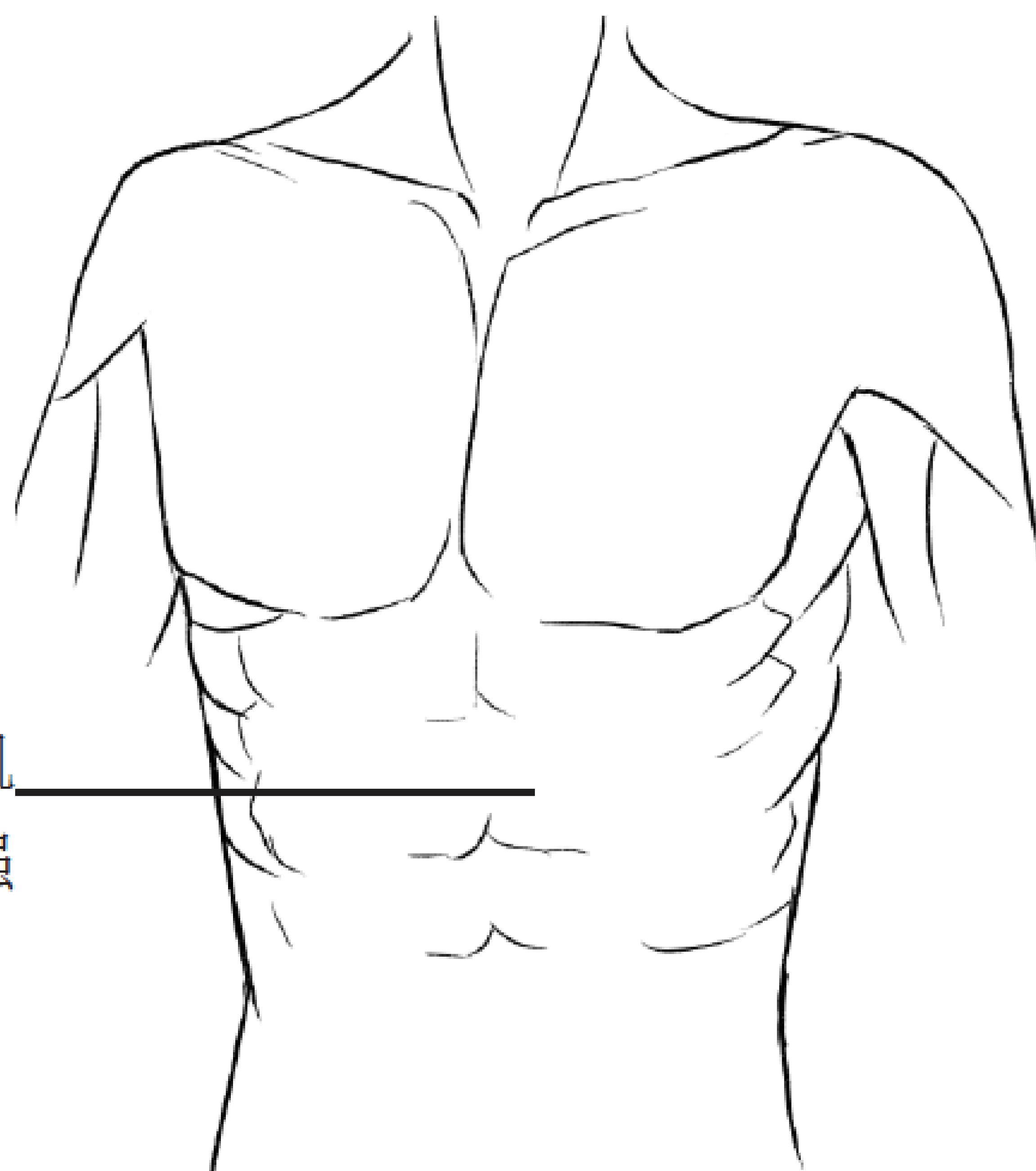
普通的腿部



添加肌肉后的腿部



普通的身躯

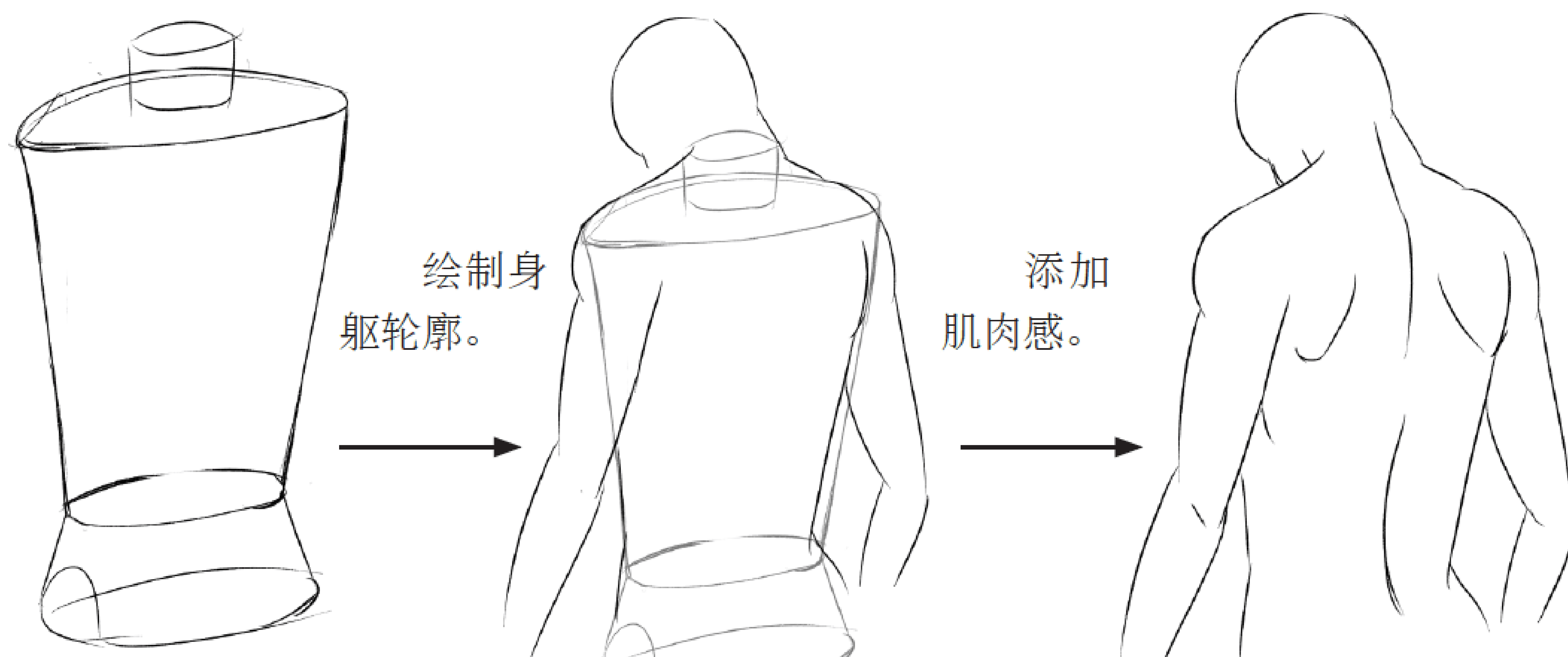


添加腰肌后的身躯

人物的肌肉感取决于身体上肌肉线条的丰富程度，稍微有一点线条的身体的肌肉感远远比肌肉线条不丰富的身体要强烈。



绘制男性后背的肌肉感



6.3.2　绘制出女性身体的曲线感

女性的身体主要表现特征就是柔软的曲线美，下面来看看如何利用曲线来表现女性的S形美。

女性的基本特征







3 为躯干添加锁骨和胸部，使人物的厚度感表现出来。

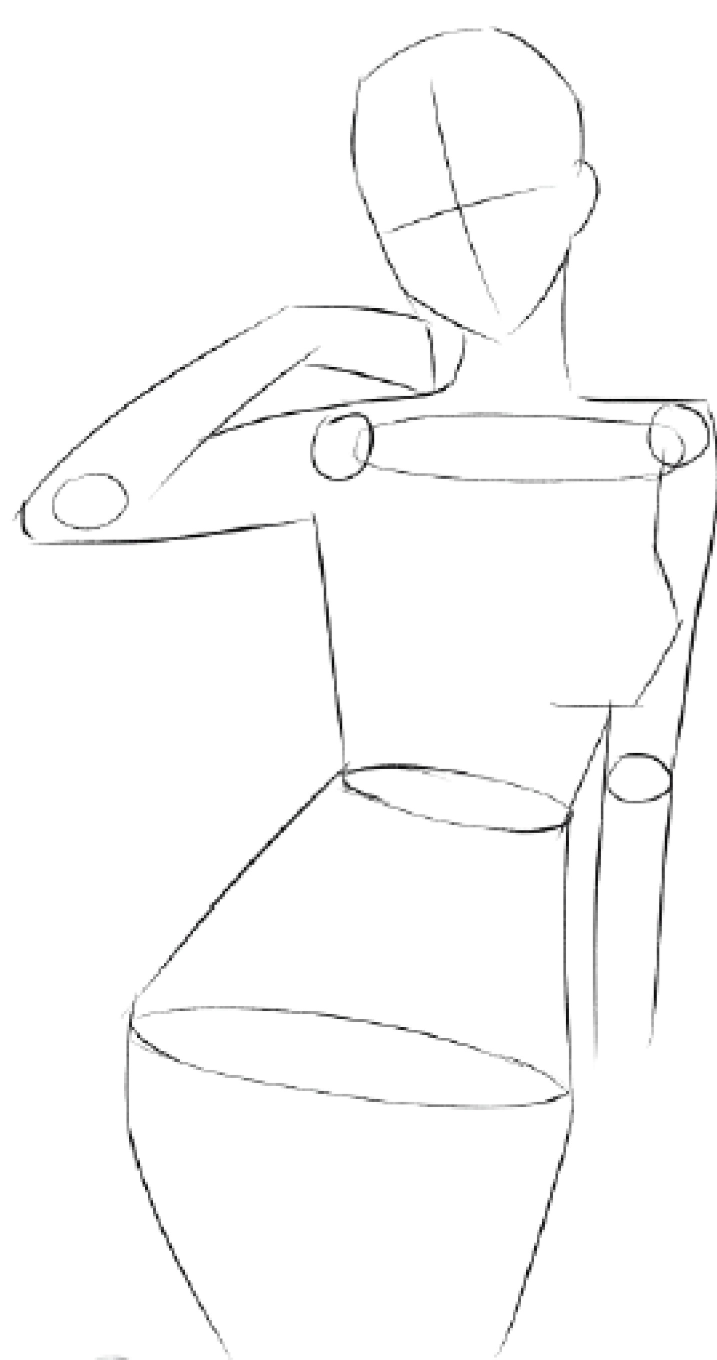


肩膀上端呈现三角状态。



锁骨和肩膀根据三角状态绘制。

表现女性的曲线感



1 用线条勾勒出女性身体的大致轮廓，用圆圈表现人物的关节部位。



2 绘制出人物的身体轮廓。注意线条要流畅且有弧度，表现人物的曲线感。



3 细化人物，使人物的骨感美表现出来，绘制出胸部和大腿的轮廓。







女性的曲线主要是指女性的胸部和背部到臀部以下的轮廓线条，从外形上看像英文字母S。



S形曲线的弯曲程度表现人物胸部和臀部的丰满程度。

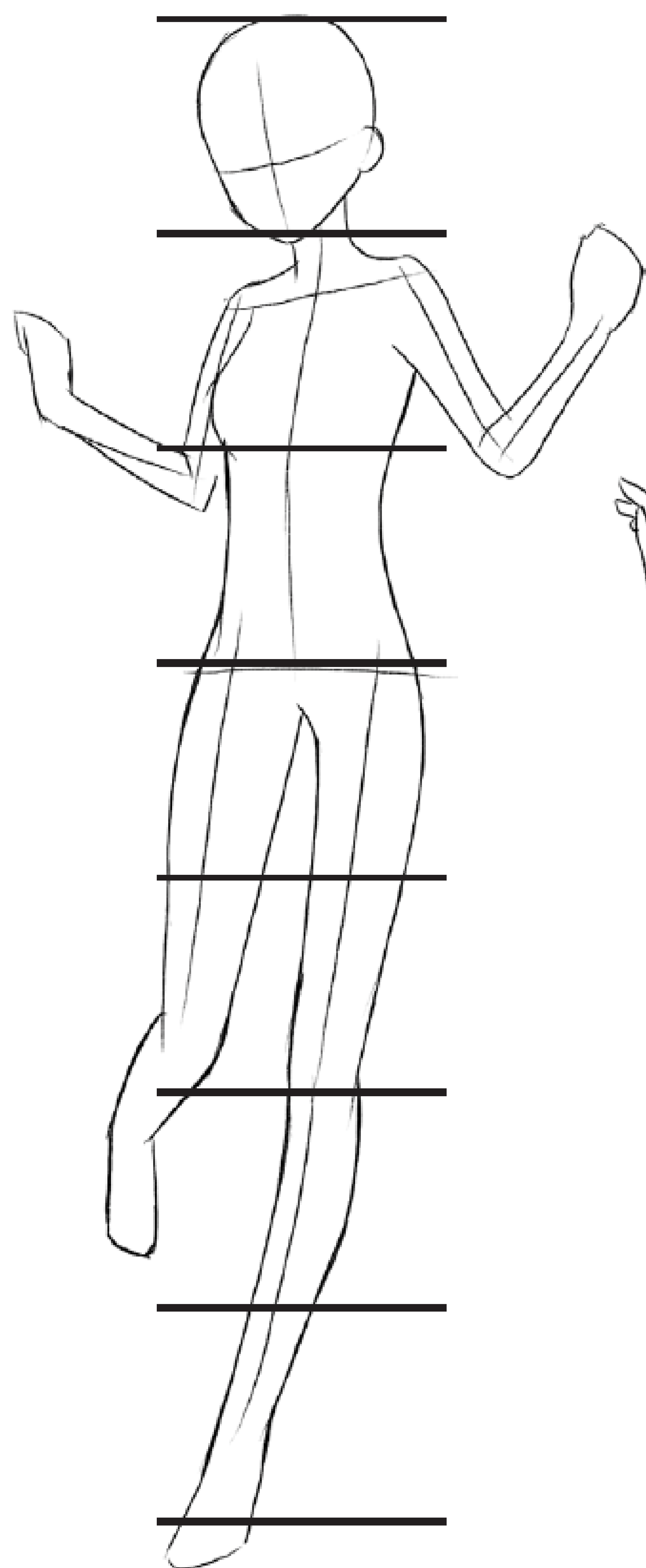
6.4　人物体型的绘制方法

根据人物身体脂肪的多少，可以表现出不同体型的人物，下面列举几种常见的体型，来了解匀称、肌肉型、肥胖和瘦弱这4种体型的绘制方法。

6.4.1　如何绘制匀称的身材

匀称的身材就是胖瘦适中、比例均匀。

女性匀称的身材





女性匀称的身材比例约是6～7.5个头身。身材匀称的人物身体轮廓较为平直，无外扩与内收的情况。

即使穿上衣服，人物匀称的身材也可以看得出来的。

耻骨线的位置在身体的1/2处，或稍微偏上。

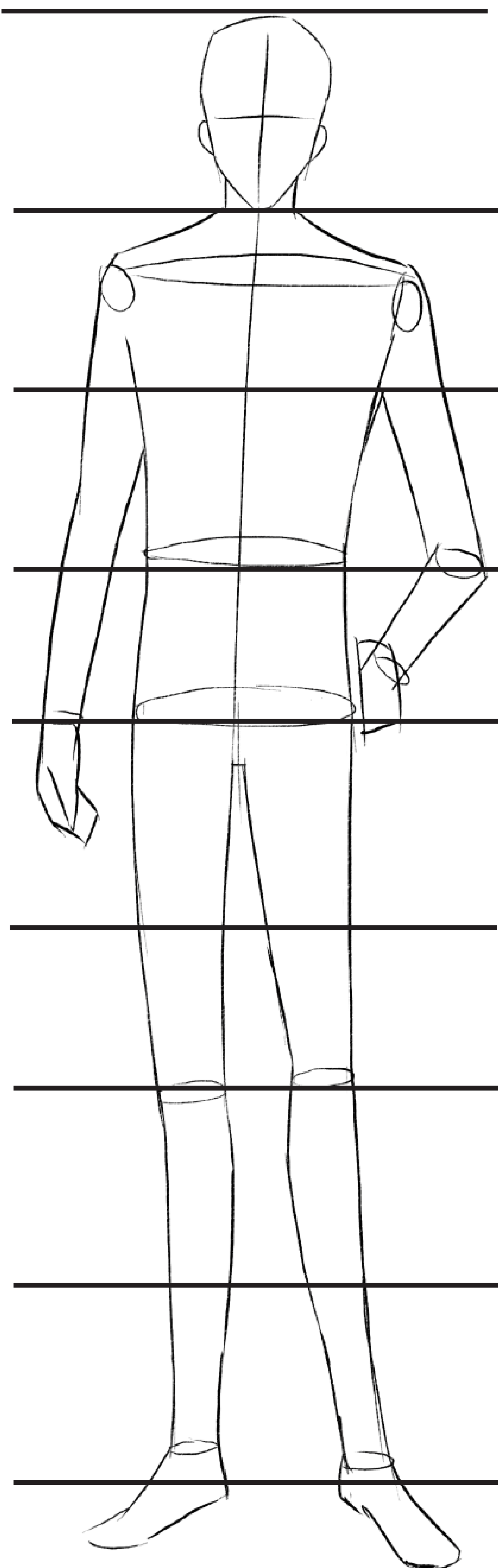


除了身材比例要匀称之外，人物的胖瘦也要适中，女性凹凸有致的曲线感可以看得出人物匀称的身材，即使丰满，腰部和腿部也不会出现太多的赘肉。



男性匀称的身材

身材匀称的男性相对高挑，大约是7.5～8.5个头身比。绘制匀称男性的身体时，可以将腿绘制得长一些，使身材看起来更加修长、高挑。





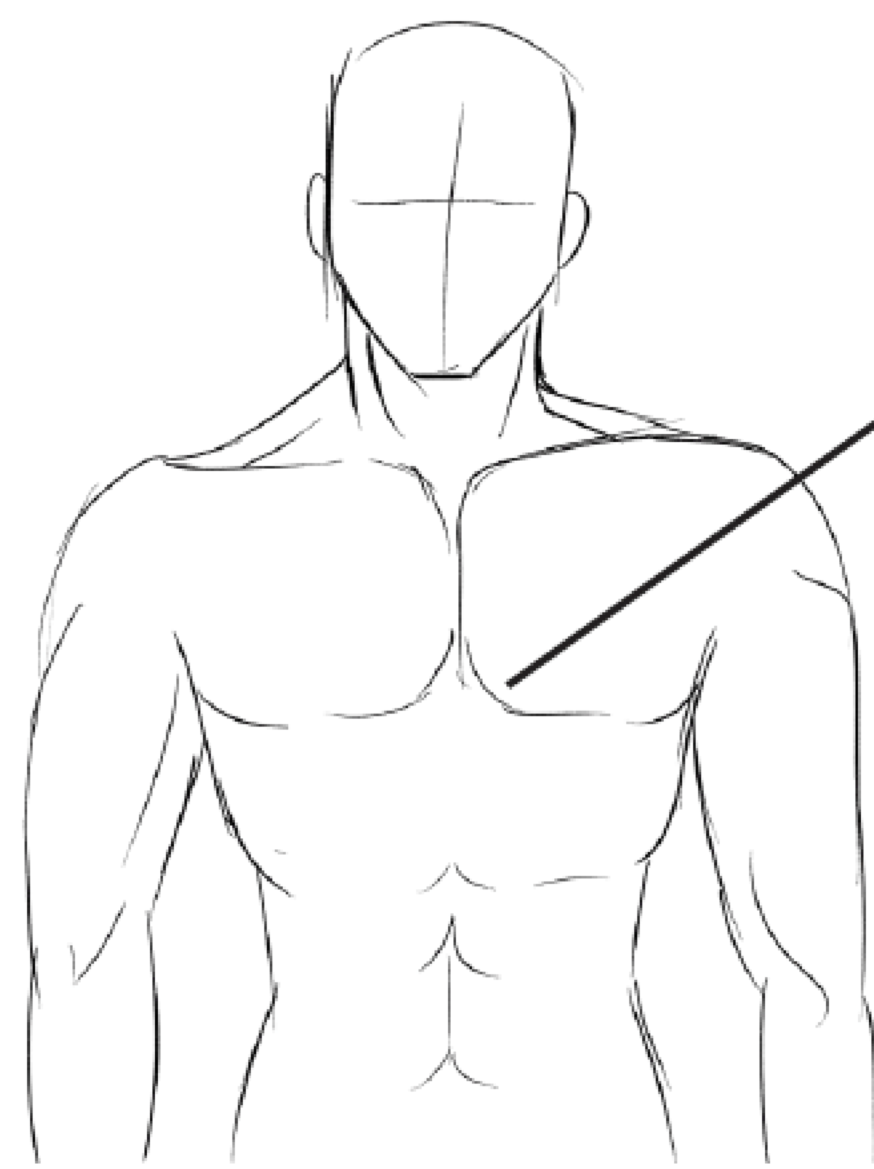
6.4.2　如何绘制肌肉型的身材

肌肉型的男性常常出现在格斗漫画中，人物体型健壮，肌肉发达，其体型特征就是倒三角形。

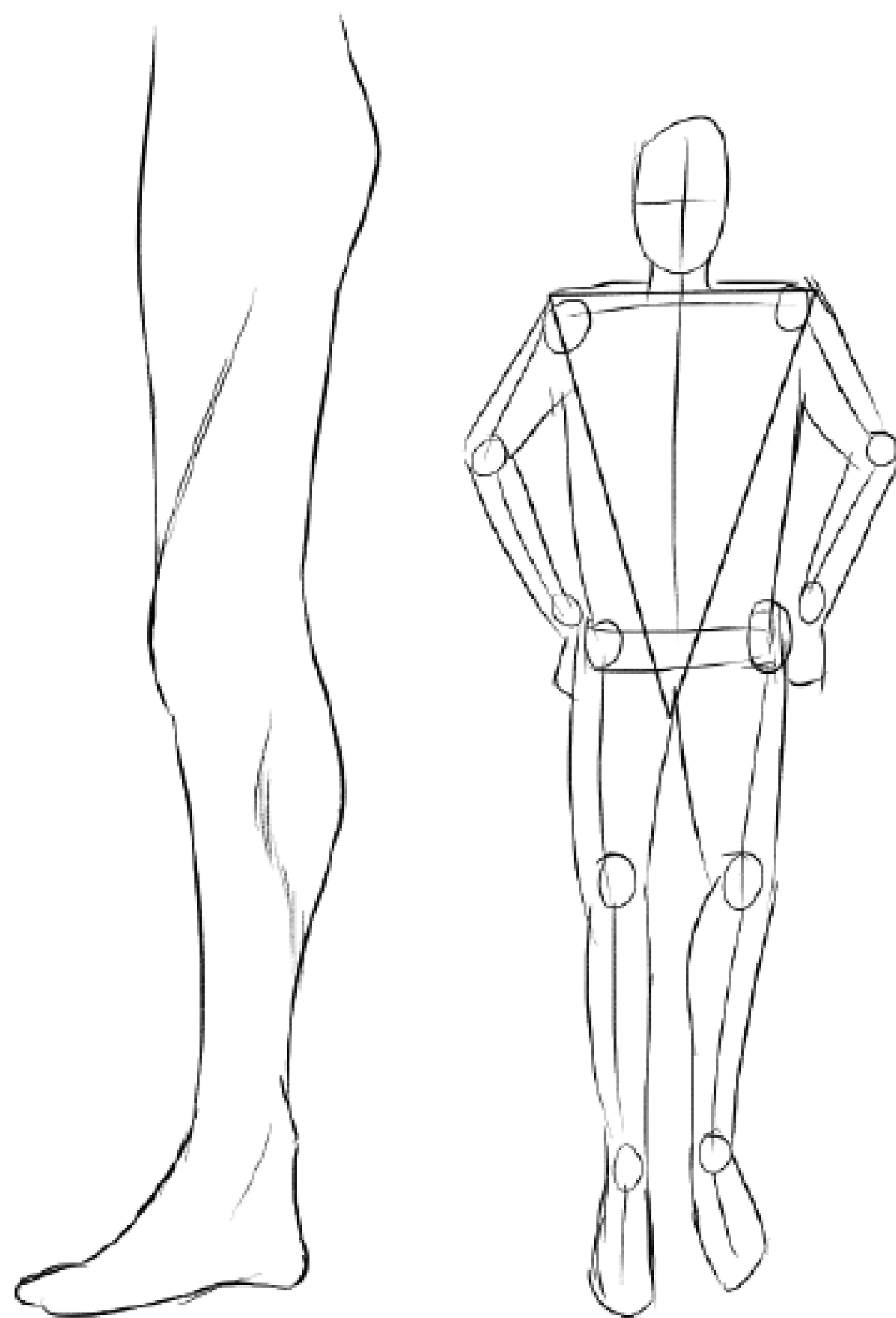




发达的肌肉体型主要体现在人物的手臂、胸部和腹部处。



肌肉型男性的身体各部位会出现块状肌肉。



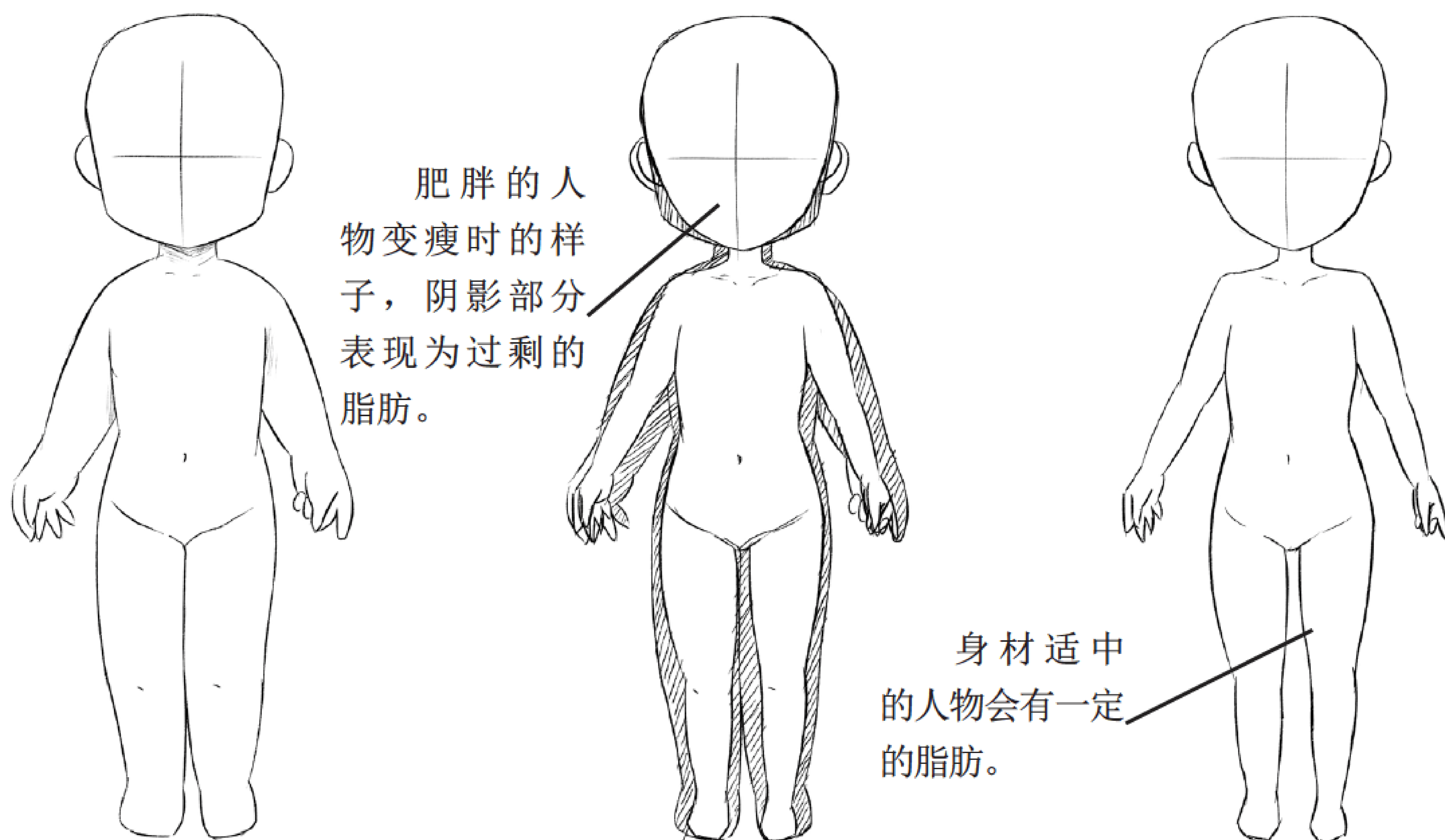
在变形较大的漫画当中，可以将这类人物的上半身绘制得魁梧一些，使人物的倒三角更加明显，表现人物强壮的肌肉感。

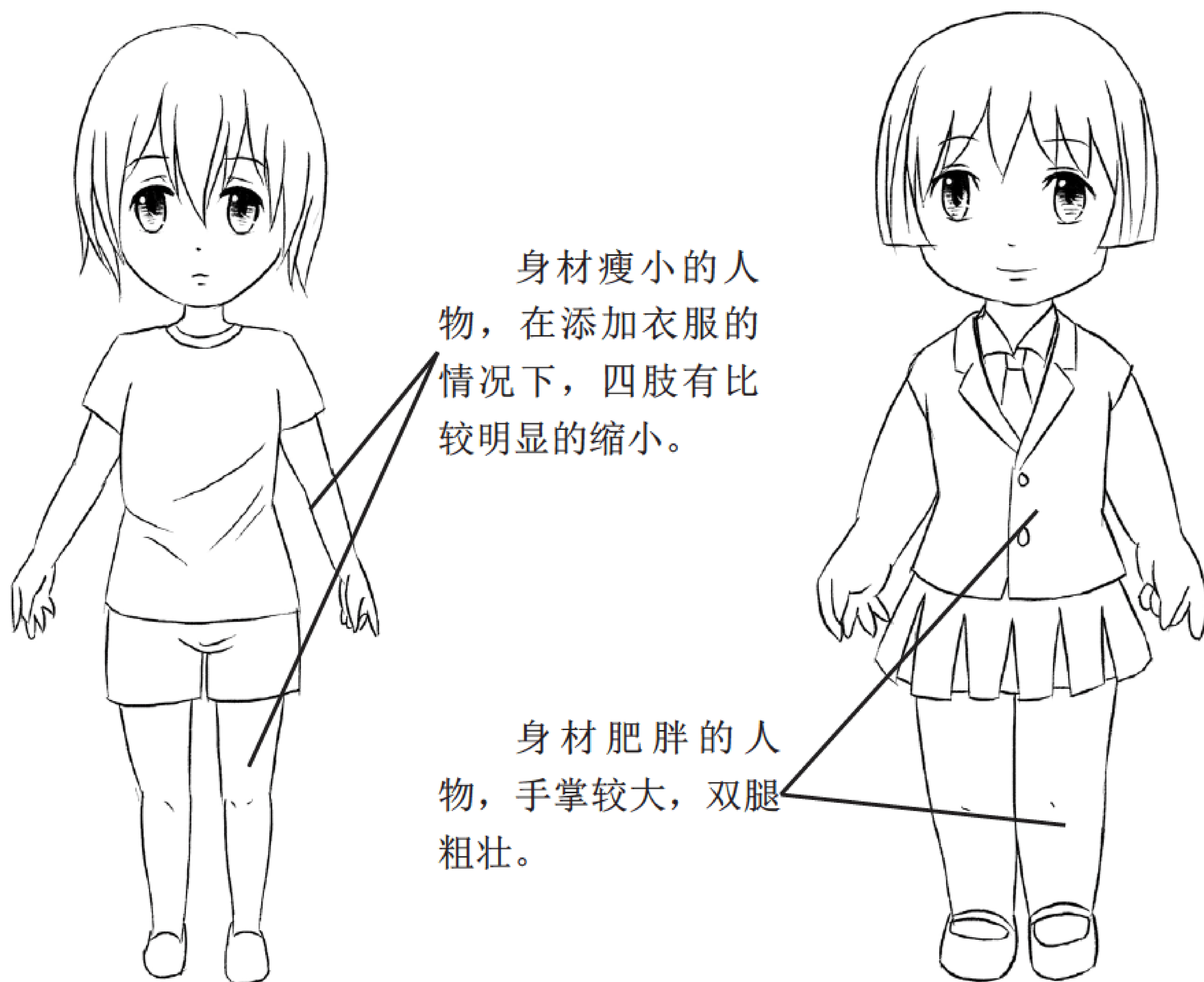
肌肉型男性不仅体现在上半身，还体现在臀部和腿部，发达的小腿肌肉使人物的弹跳能力提高。



6.4.3 如何绘制肥胖体型的身材

肥胖体型的人物主要是脂肪过多，由于重力作用使脂肪下垂，形成了人体型的肥胖。人物脂肪的主要聚集点在下巴、手臂、腹部、腰部和大腿处。





6.4.4　如何绘制瘦弱体型的身材

瘦弱体型的人物身材与肥胖体型的人物恰恰相反，人物瘦弱主要表现在下巴、肩部、腹部、手指、膝盖和脚。

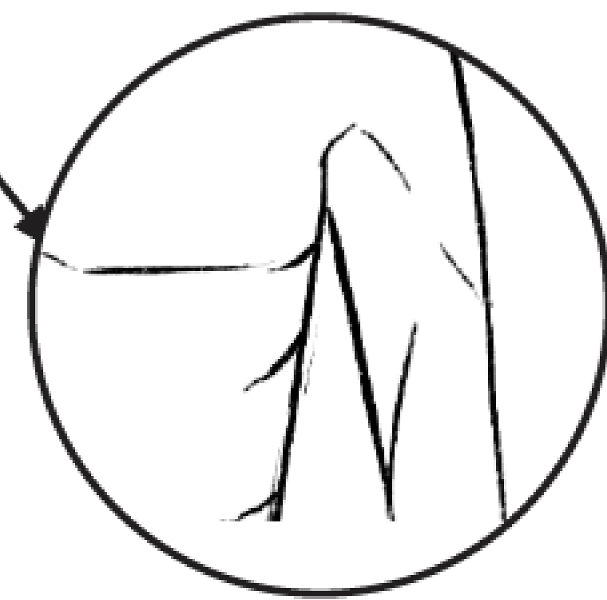


人物体型瘦弱时会出现瘦骨嶙峋的情况，女性非常纤瘦时身材的线条感就不那么流畅了，会出现骨骼突出的情况。

瘦弱时，下巴变尖，锁骨和肩胛明显突出，腹部凹陷，四肢纤细。



男性的肌肉感不明显，只剩下纤弱的身躯，特别是肋骨处纹理会更加明显。



肌肉感不强烈，上手臂骨骼明显。

第7章

人物动作姿态的绘制



漫画中，每个镜头都是由人物不同的动作完成的，因为故事发展的情节需要，人物要做出各种不同的动作和姿势，这样才能使画面更加丰富，使故事更加精彩。前面一章已经讲解了人物身体的构造和绘制，本章将开始学习人物动作姿态的绘制，每个身体部位的动作都是有一定的运动规律的，本章将通过人体各部位的分解、情绪带动身体的表现和日常动作的实例来进行人物动作的讲解，使读者从人体运动的基础开始学习，再用实例来巩固所学的知识，达到迅速有效地掌握人物动作绘制技法的目的。

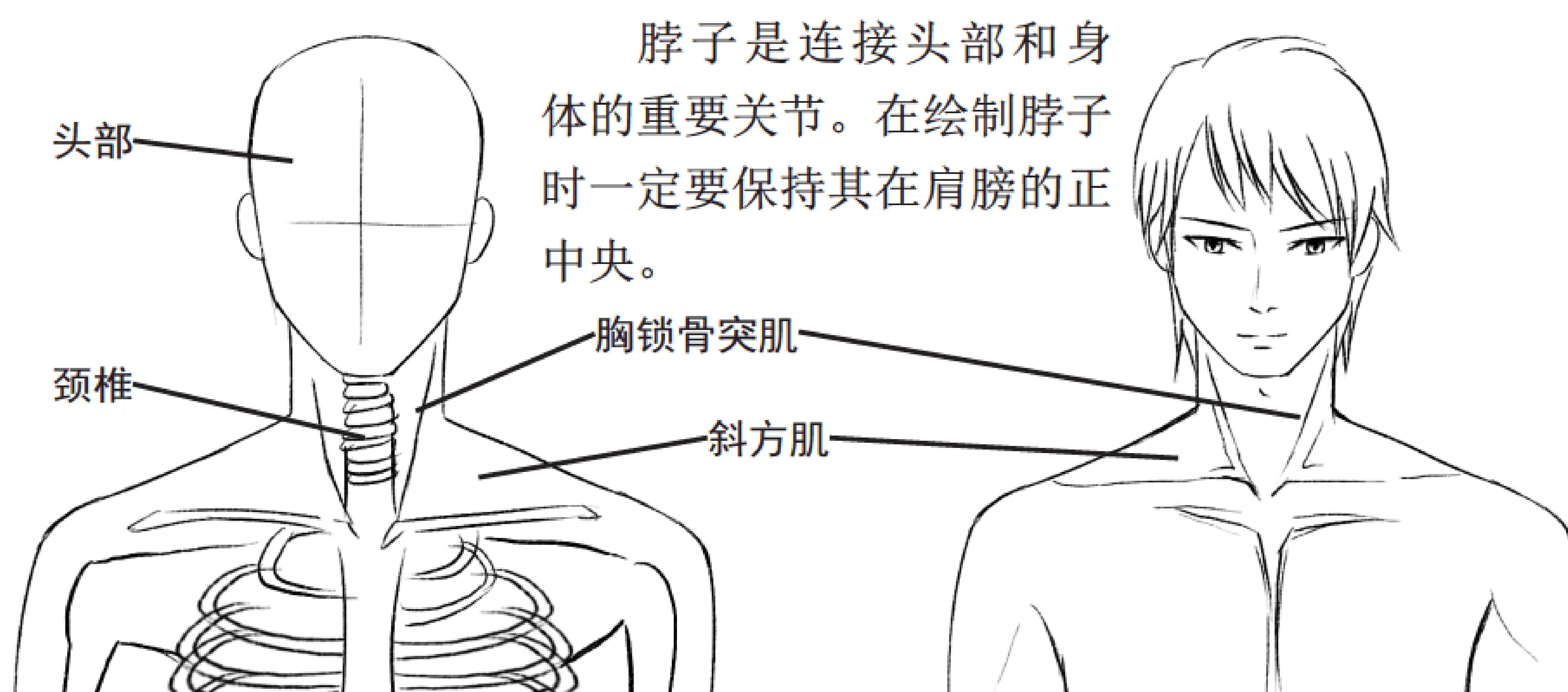


7.1 人体各部位的构造与运动

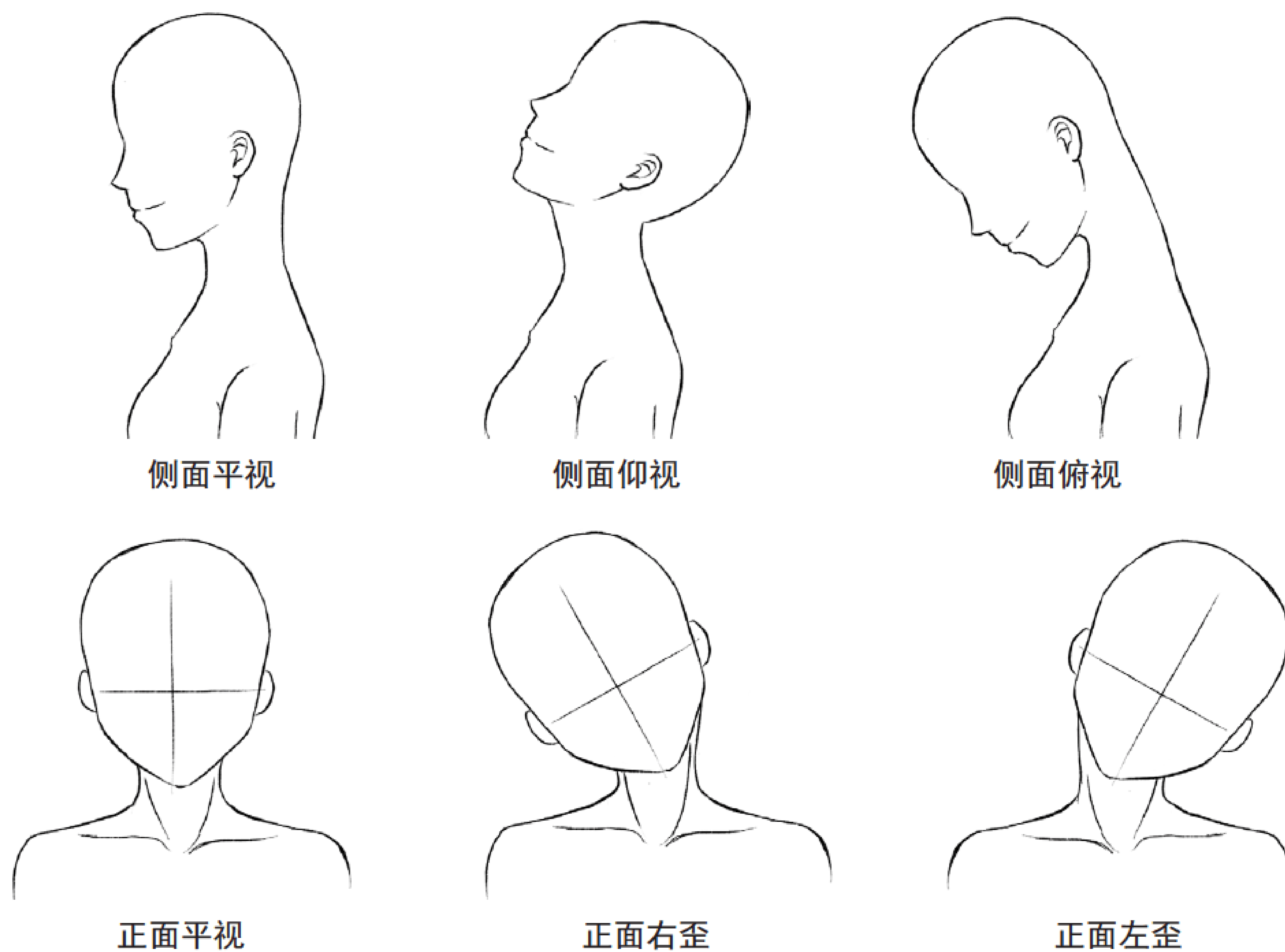
漫画中，每个镜头都是由人物不同的动作形态组成的，使人物完成一整套动作来表现要表达的故事内容。所以要使漫画人物“动”起来，首先就要了解人体各部位的构造与运动规律。下面就一起来学习人体运动的绘制方法。

7.1.1 脖子的扭动

脖子的扭动可以使人物做出各种不同转头的动作，动作幅度不大，却能保证人物扭转头部，做出回头的姿势。



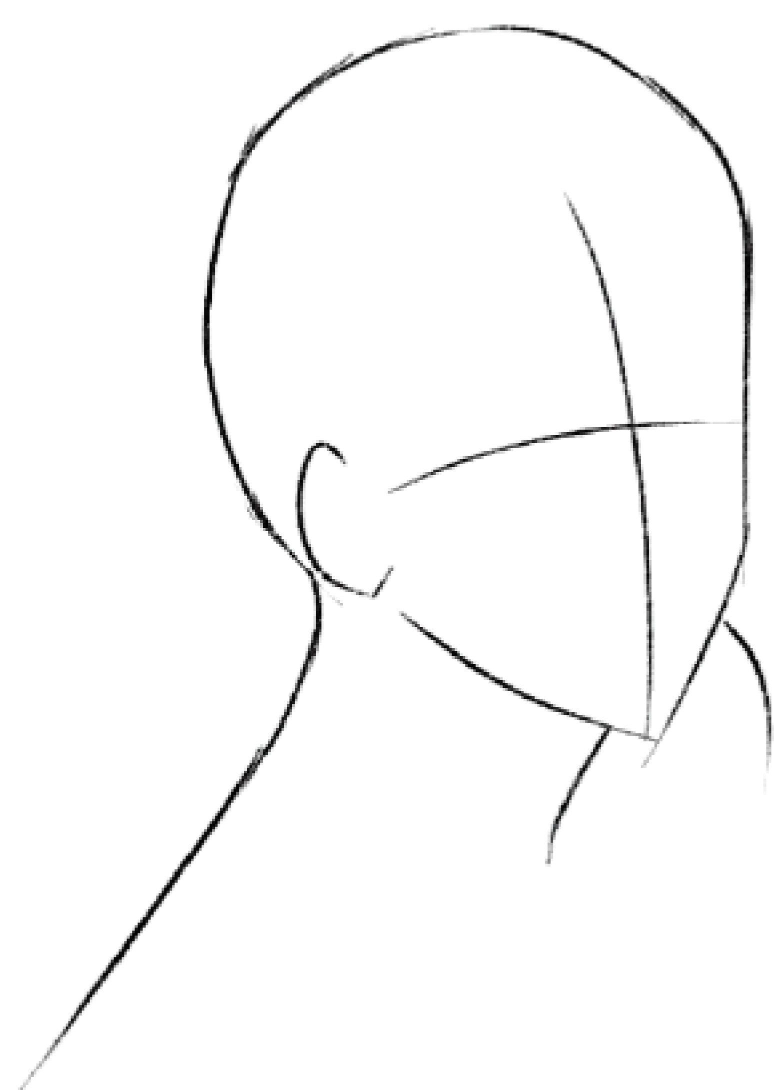
脖子扭转的表现







脖子的实例绘制





1 用线条勾勒出人物的头颅，这是一个侧面俯视的角度，人物仰着头。

2 添加人物头发的轮廓线条，注意脖子处的头发也要绘制出来。





3 细化头发的层次感，因为是俯视的角度，人物头顶的发迹也要绘制出来。

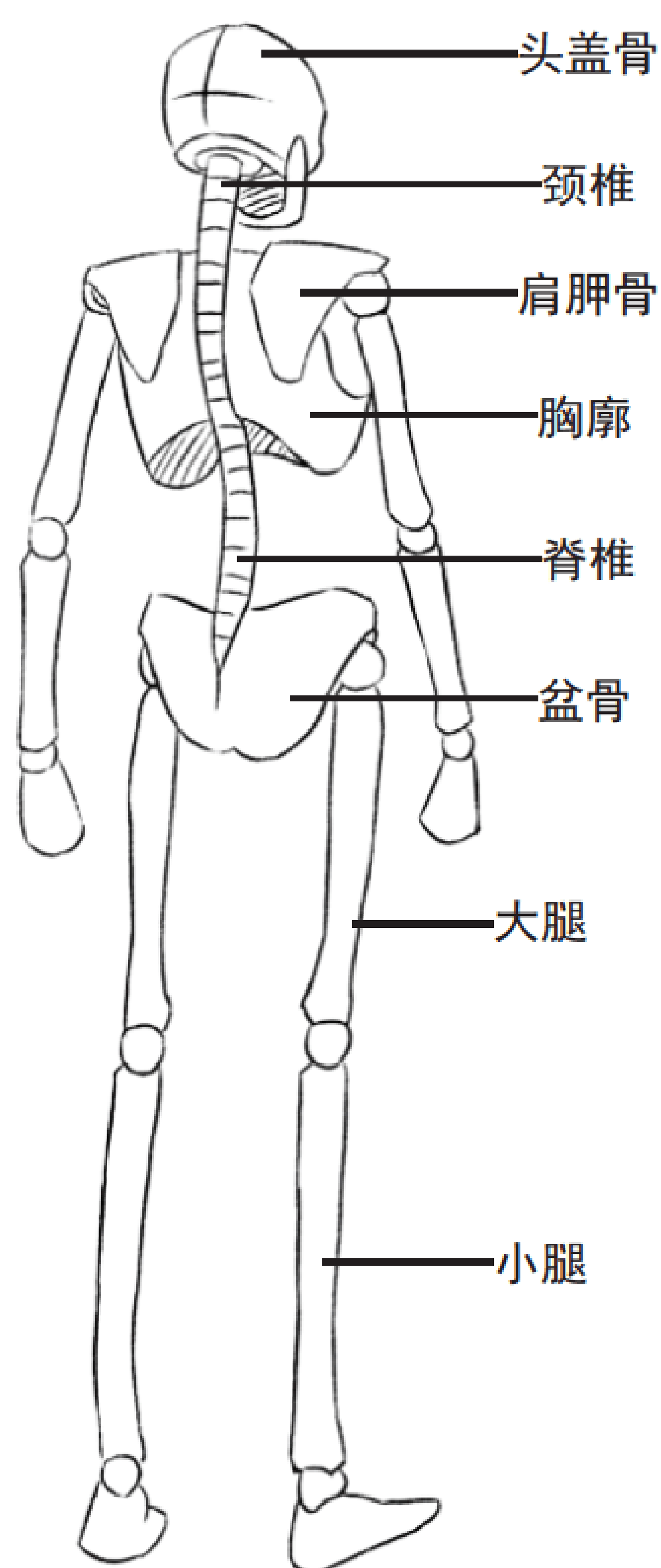
4 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。

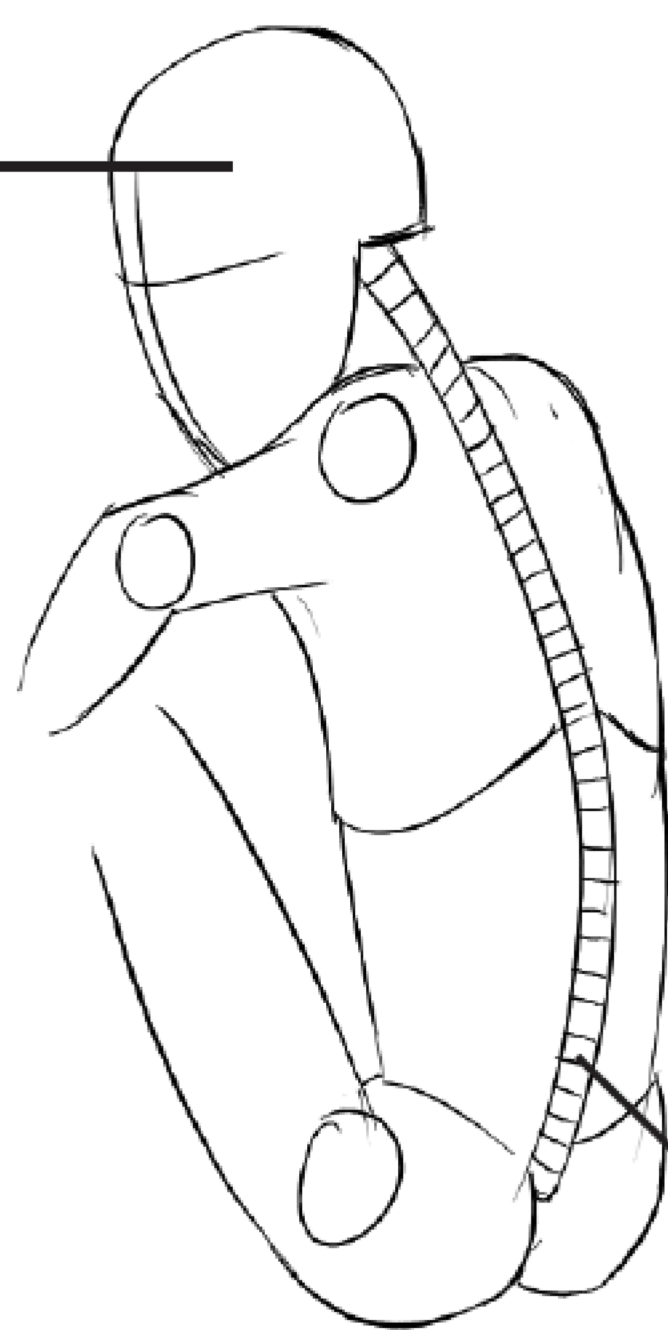


7.1.2 脊椎与躯干动作

脊椎是位于人体背侧的骨骼，它的位置在身体的正中央，是人体躯干的中心线，可以引导躯干做出各种不同的扭曲动作。

脊椎的结构





脊椎的弯曲是有一定幅度限制的，不可能做到无限地随意弯曲，生活中要多多观察各种人物的扭曲动作。

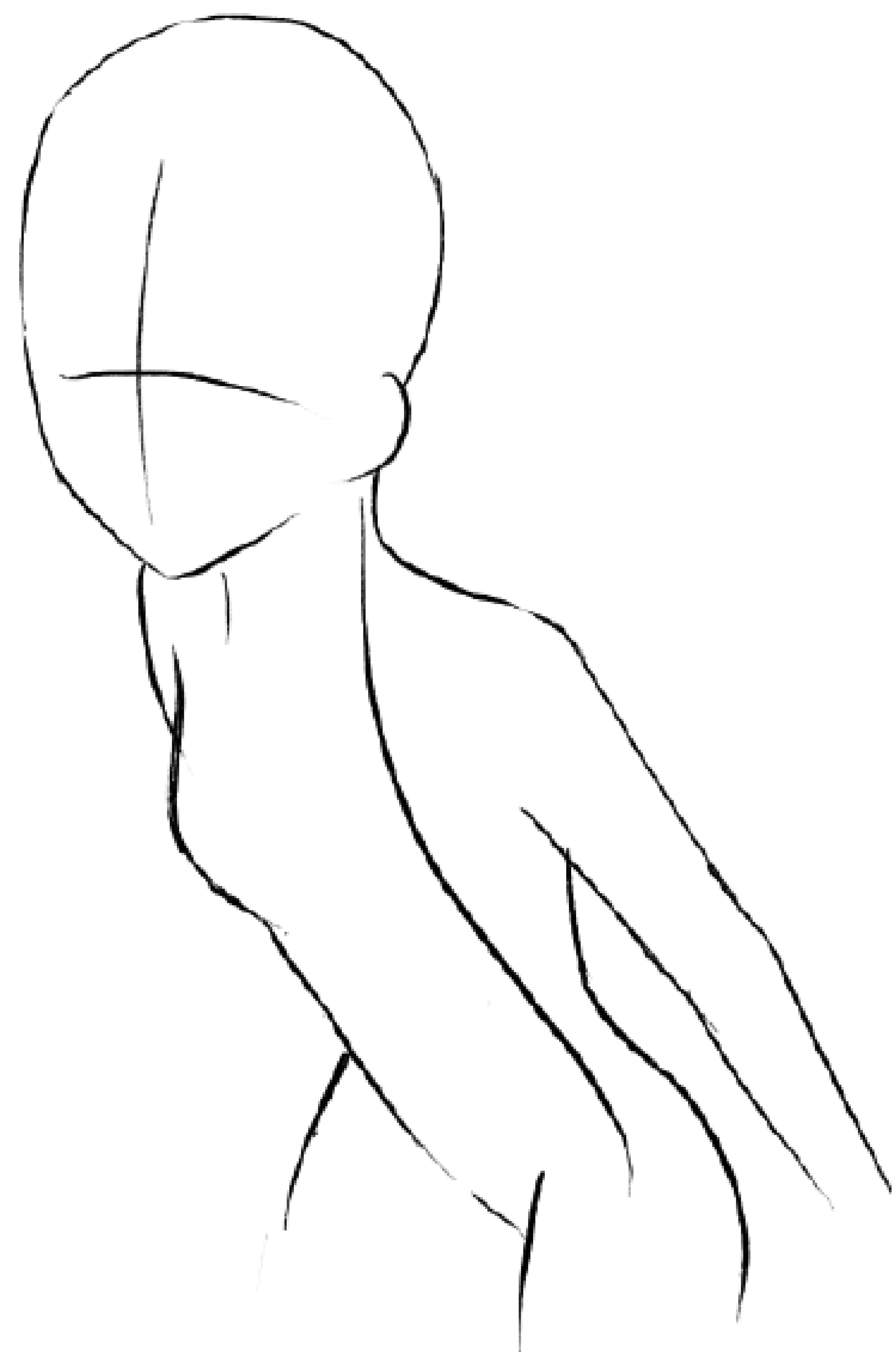
身体扭曲引起的脊椎变化



一个微侧的站姿，肩部后倾，腰部前突，使脊椎有了一定的弧度感。



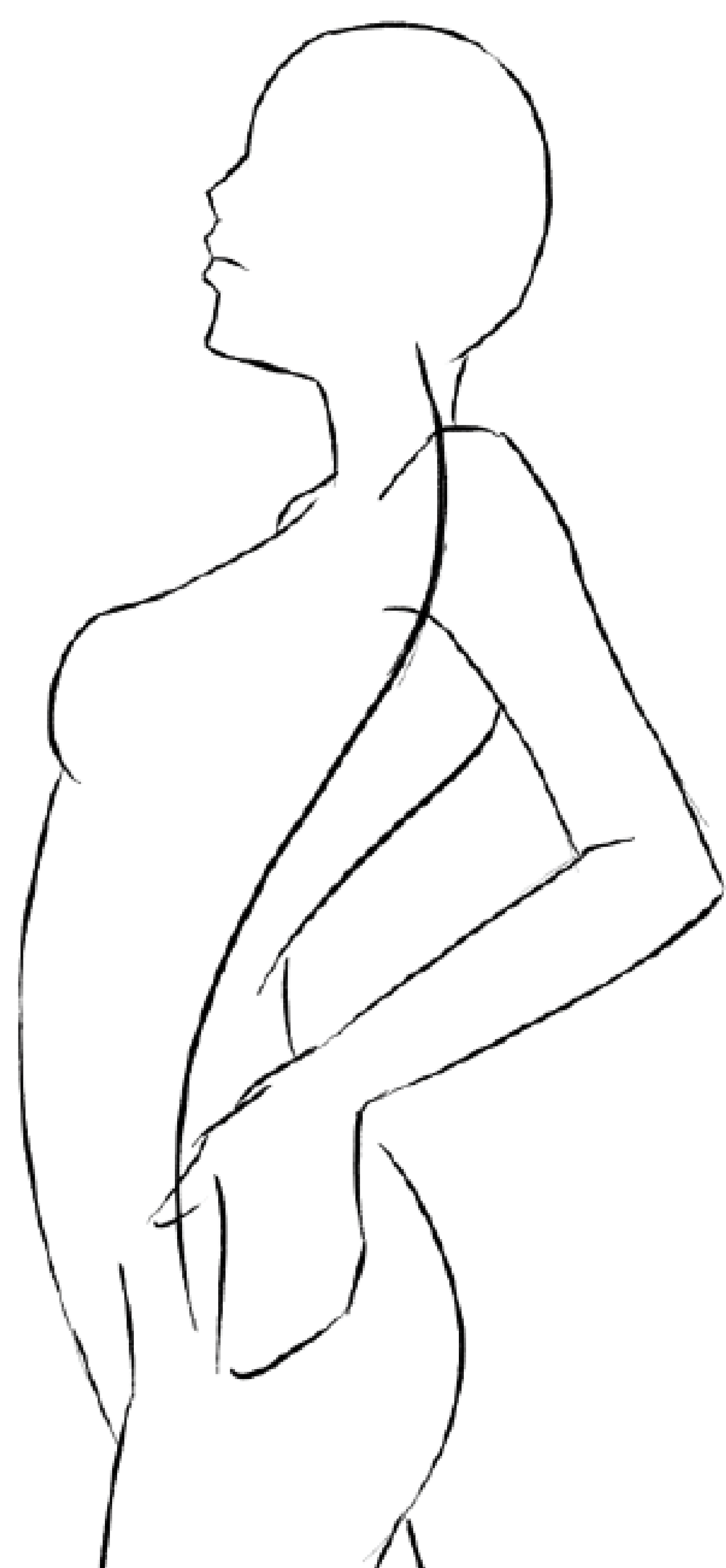
侧面人物的姿势，脊椎从人物的脖子开始到胯部结束，整个形态呈现一个S形曲线。



这是一个侧身俯视的角度，人物的躯干部分微弯，脊椎线上端微向前倾。



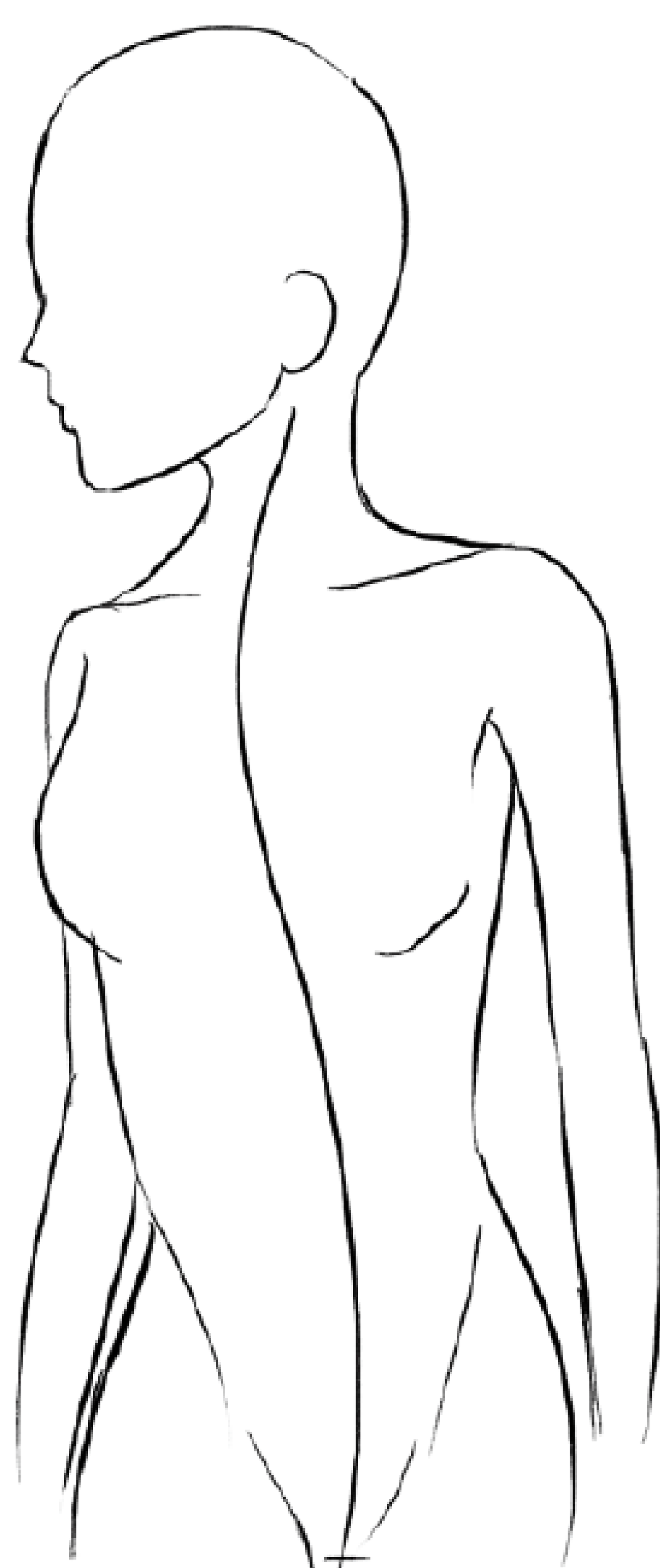
这是一个侧面直立的姿势，由于腰部没有什么扭转动作，躯干随着脊椎线呈现直线向下。



这是一个标准的侧面躯干，女性特有的S形曲线表现得淋漓尽致。



这是女性背部的S形曲线，躯干随着脊椎线而动，体现出女性柔软的身躯。



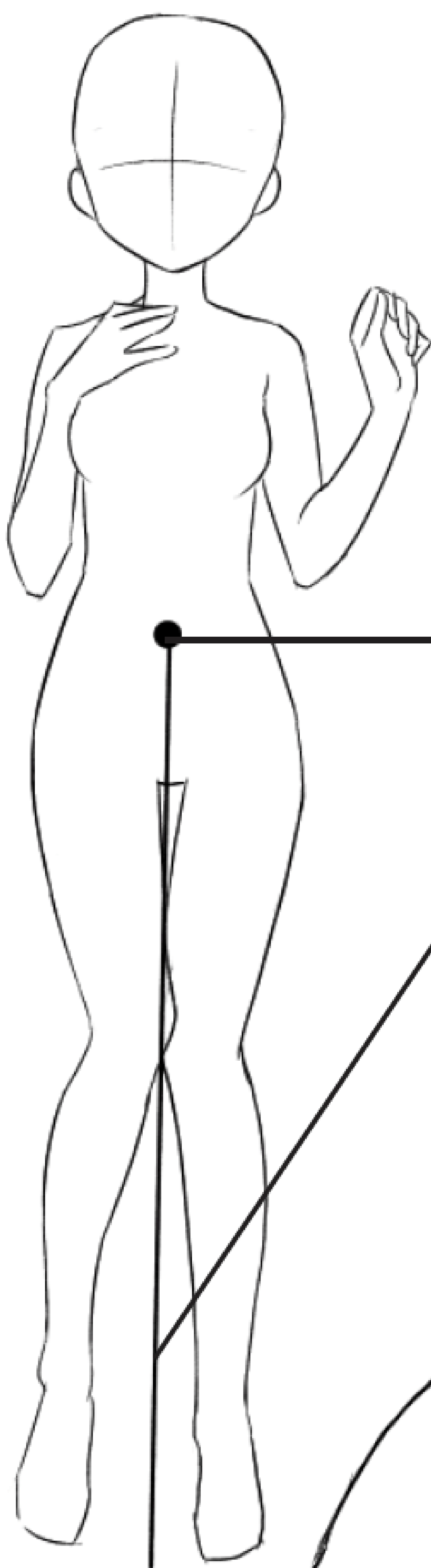
这是一个扭头的动作，脊椎一端随着头部侧向一边。

7.1.3 人物重心的原理与投影位置

重心是指人物重量的中心位置，是人物整个身体压缩后得到的一个点，重心的位置决定人物是否稳定。

人物重心的基本原理



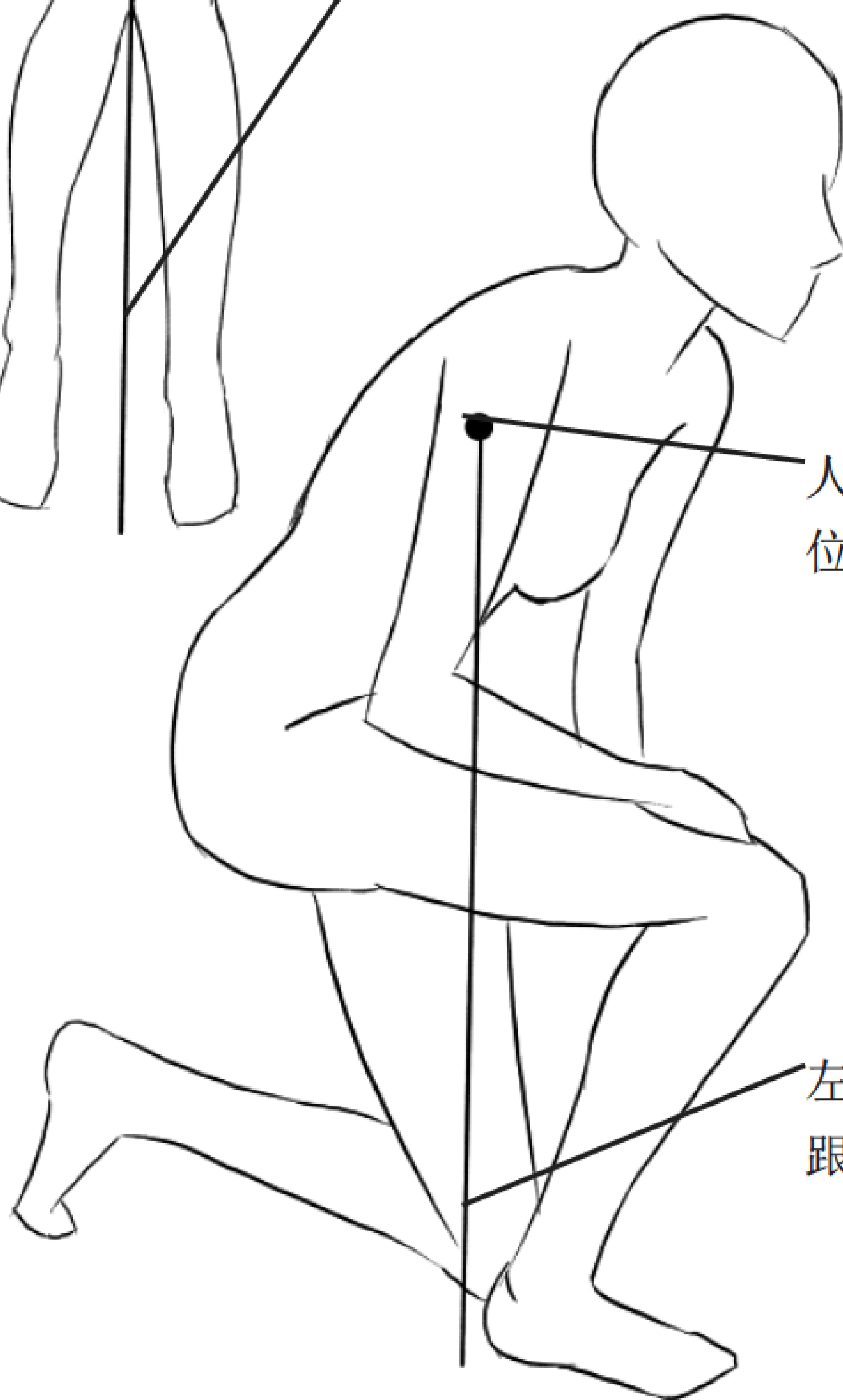


在绘制好的人物中，重心是不会绘制出来的，但是在绘制过程中可以绘制出重心以便做参考，检测人物的姿势是否正确。

重心永远是垂直向下的，只有与地面成90度，人物的姿势才会稳定。

人物的重心点，在于人物的肚脐处。

垂直于地面的重心线，重心的投影在双脚之间。

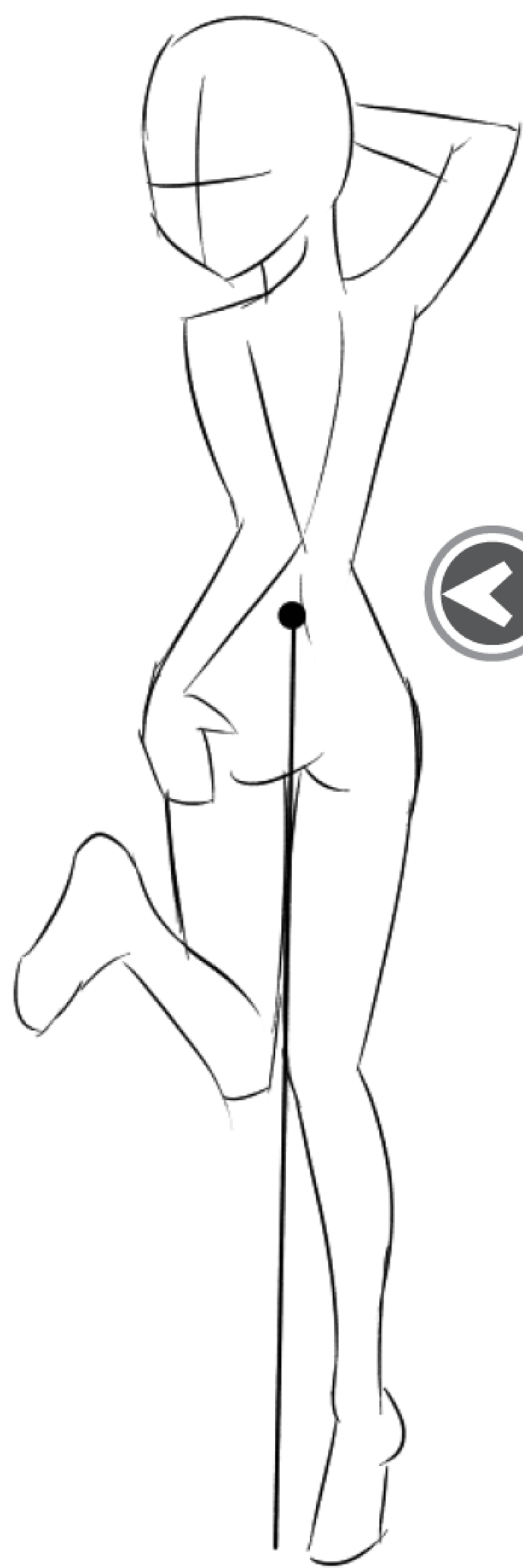


人物重心点在人物齐手臂的胸部位置。

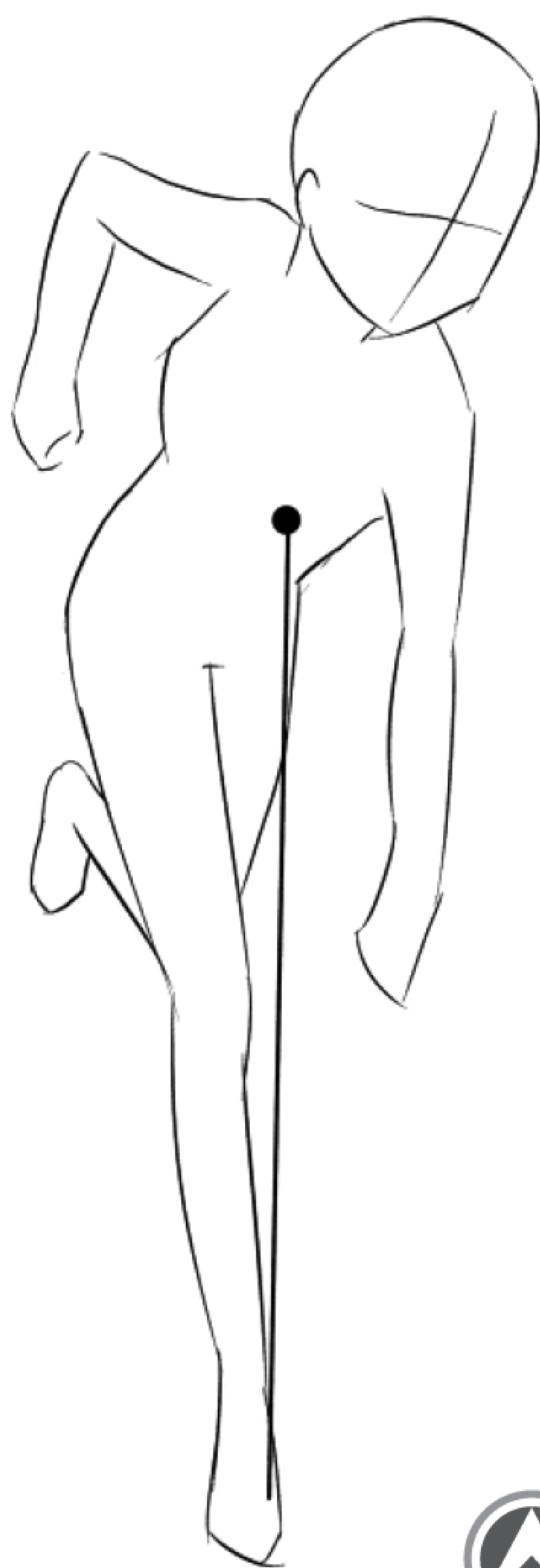
重心的投影在左脚膝盖和右脚后跟之间。

人物的重心并不是固定不变的，它会随着人物的动作和重量的改变而发生变化。

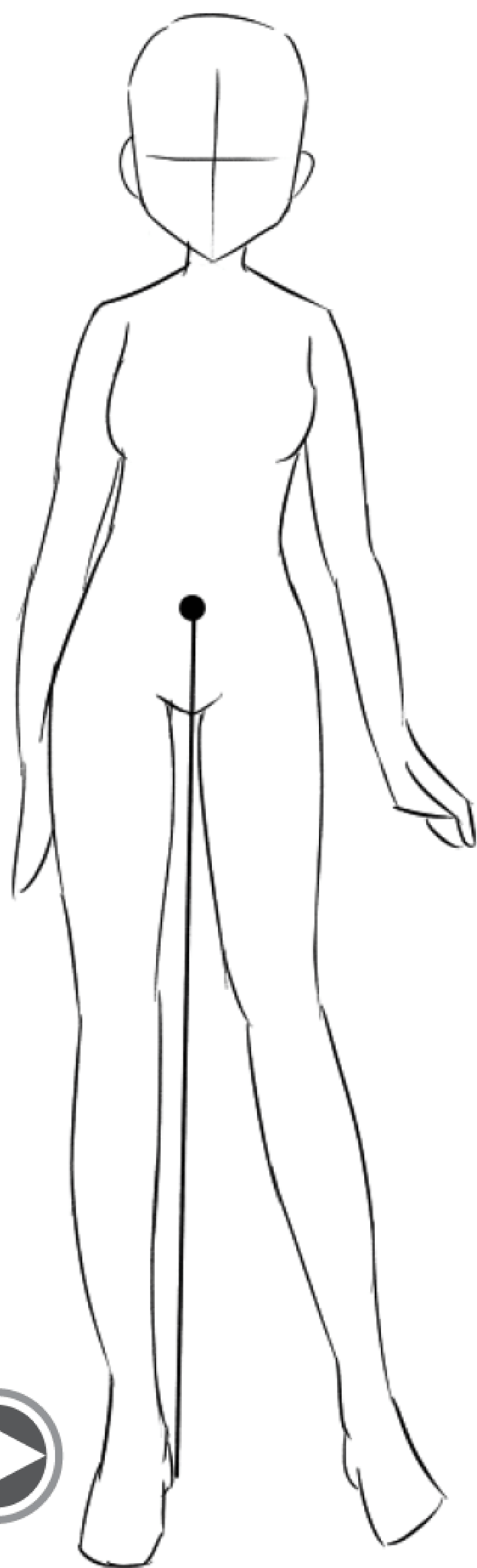
不同站立下的重心投影位置



人物站立时，一只脚抬起来，重心投影的位置不变，仍然在两腿之间，这是一个瞬间的动态。



这是一个单脚站立的动作，但人物的躯干出现了弯曲，所以重心位置应该在人物靠左的胸前，投影位置在右脚的脚尖处。



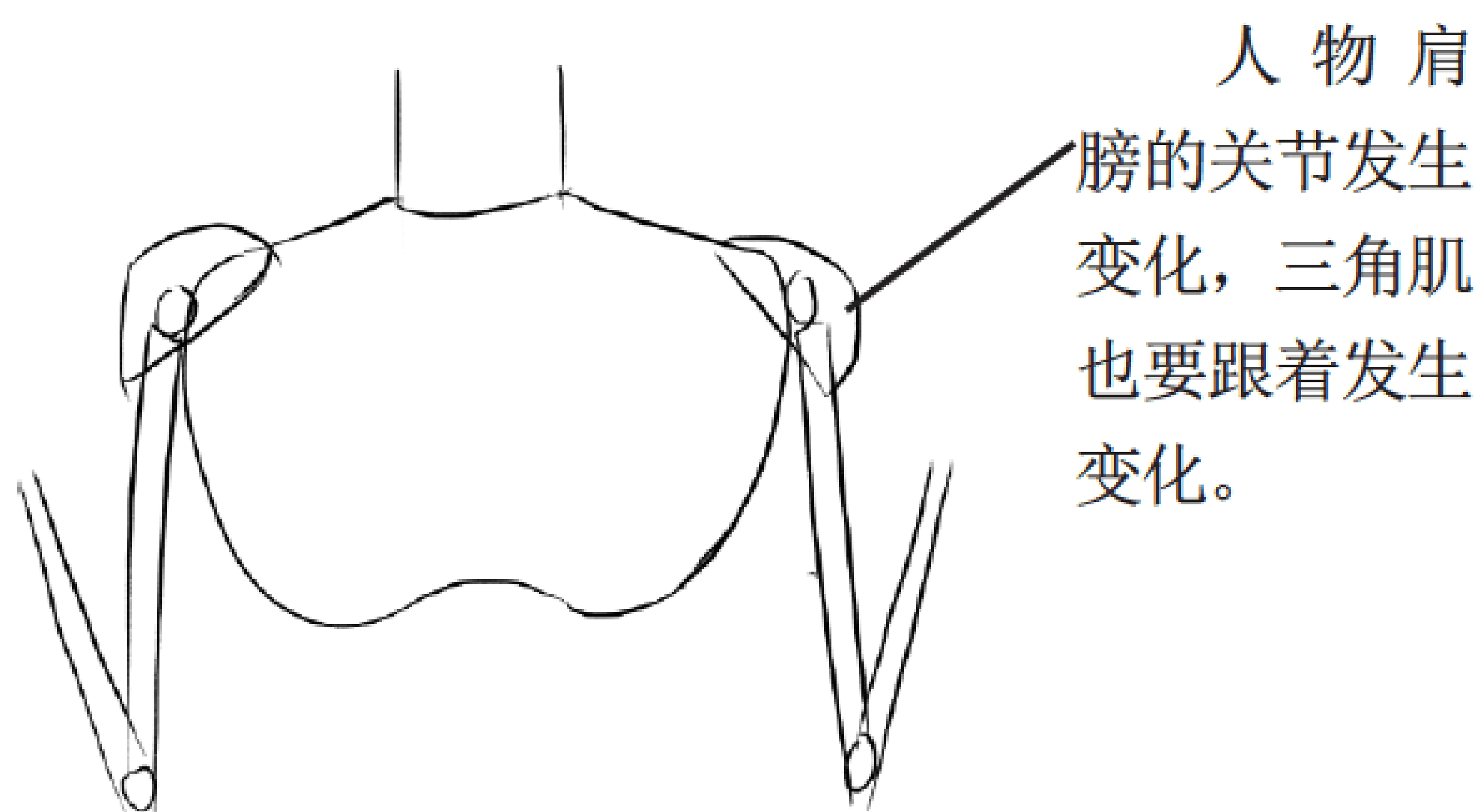
这是一个比较规范的直立站姿，人物的重心点在肚脐处，投影位置在右脚的脚后跟，此时人物可以保持静止的状态。



7.1.4 手臂的运动

人物上半身主要运动的关节部位就是人物的双臂，手臂的运动带动人物的肩关节，这是构成人物手部运动最重要的组成部分。

手臂的关节变化



人物肩膀的关节发生变化，三角肌也要跟着发生变化。



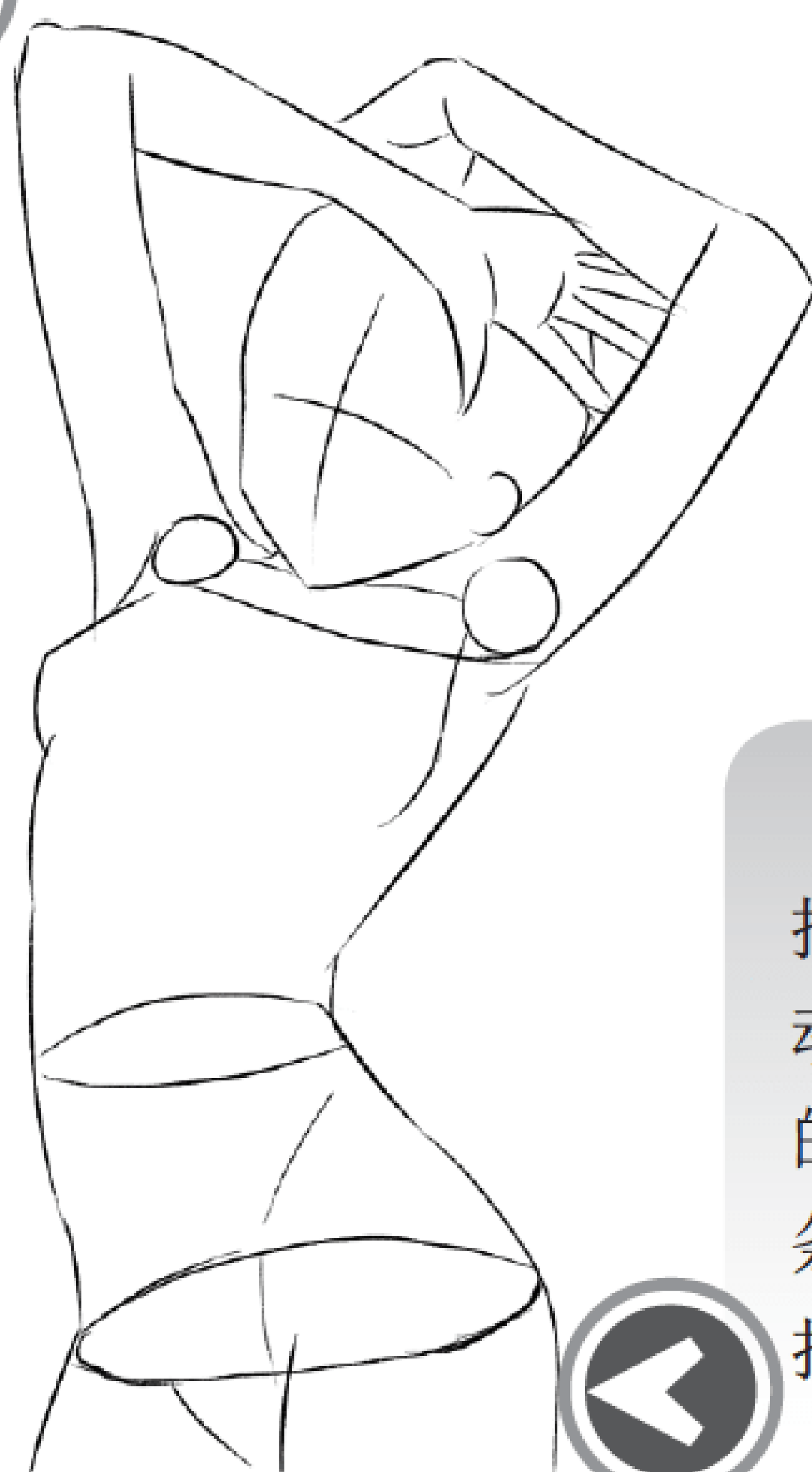
把人物躯干看作整体，两端的圆球是关节，连接手臂，覆盖着的三角形是肌肉。

人物抬起手臂时，三角肌以关节为轴心向上旋转，人体的锁骨和胸部线条也要随着手臂向上拉伸。



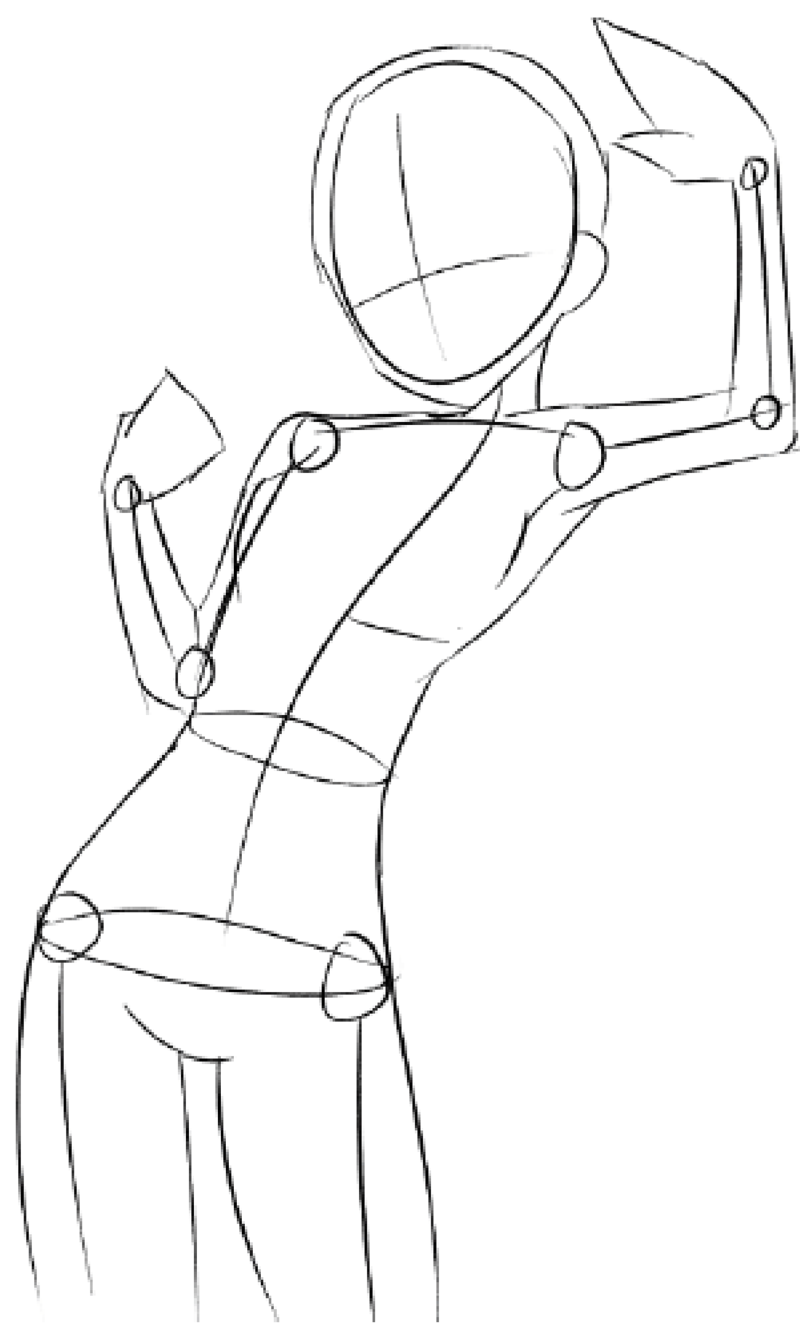
手臂的运动是以肩关节为中心，以约180度的弧度旋转的，人体的锁骨和胸部线条也随着手臂的方向不同而不同程度地拉伸。

将人体看作是一个立体的模型，圆圈代表人物的关节部分，柔软的女性手臂随着肩关节可以做出很大幅度的动作。



手臂从背后抬起放在头顶的动作约有180度的弧度，胸部线条也随之收缩和拉伸。

手臂运动的案例绘制





1 用线条和圆圈表现人物的躯干，手臂不同程度地抬起放下。

2 根据人体绘制出人物的头发、五官和衣服，注意肩膀的透视关系。



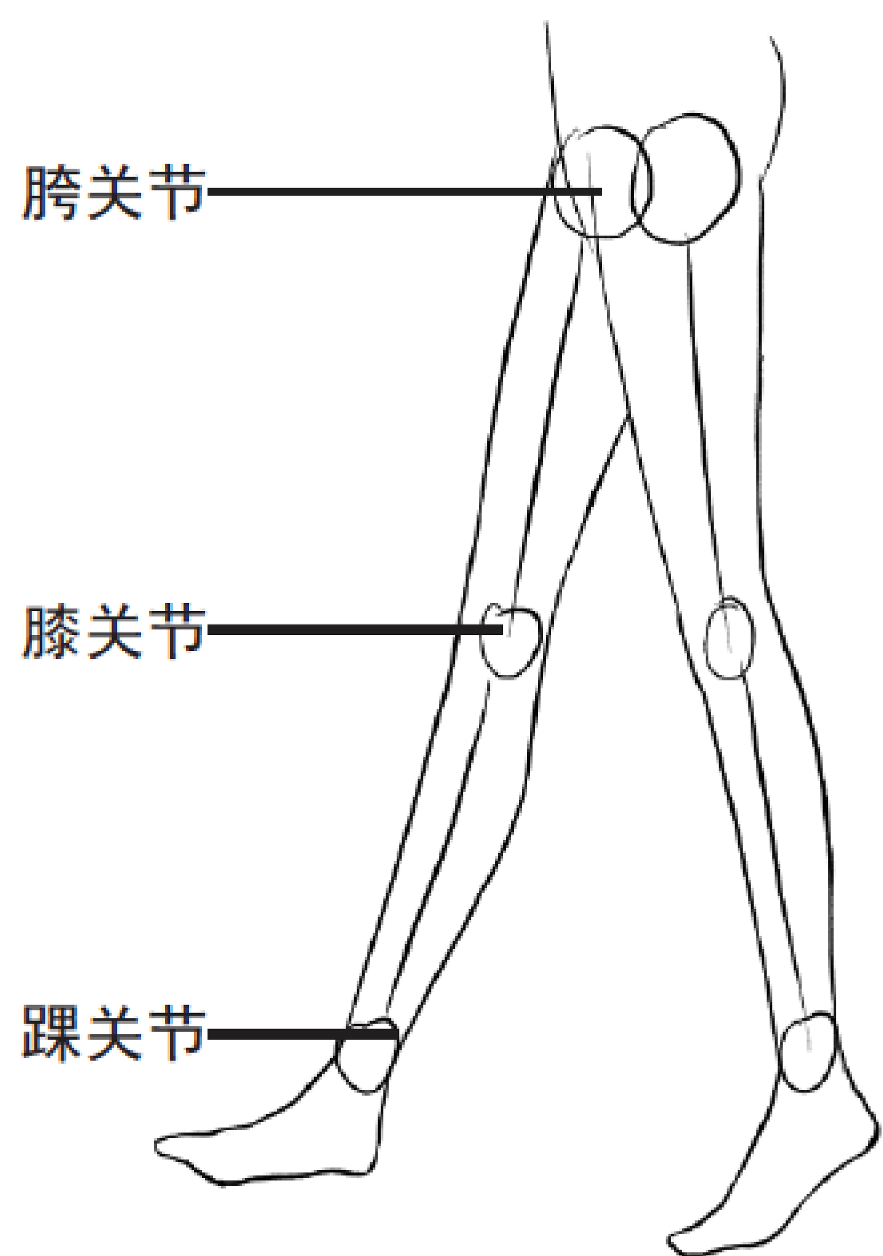
3 细化人物的头发，使头发层次丰富起来，完善人物的五官，根据人体不同程度的动作绘制褶皱。



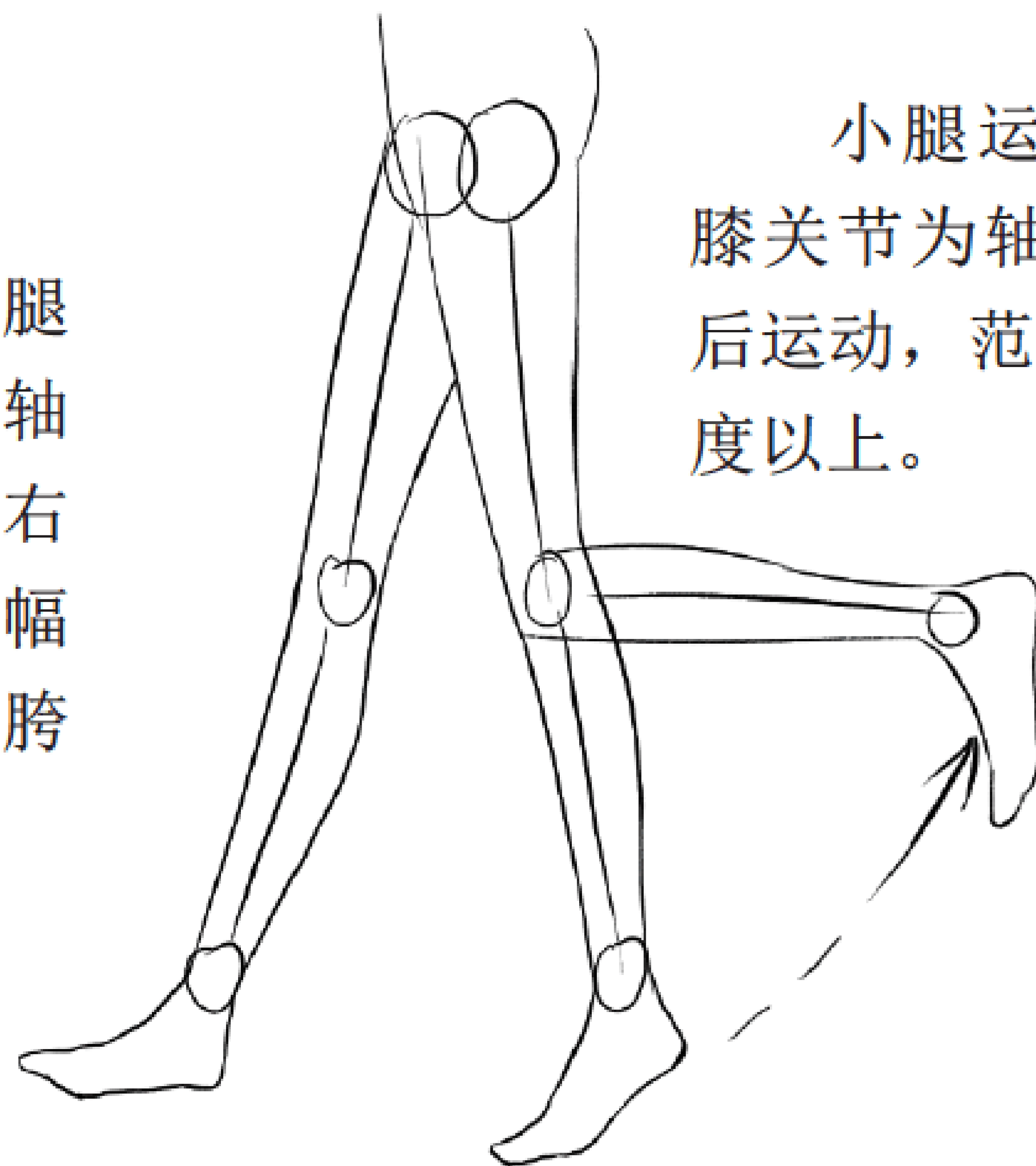
4 浅浅地铺一层阴影，使人物看起来更加立体而有层次感，绘制手臂时注意臂膀与手臂衔接的位置关节要正确。

7.1.5 腿部的运动

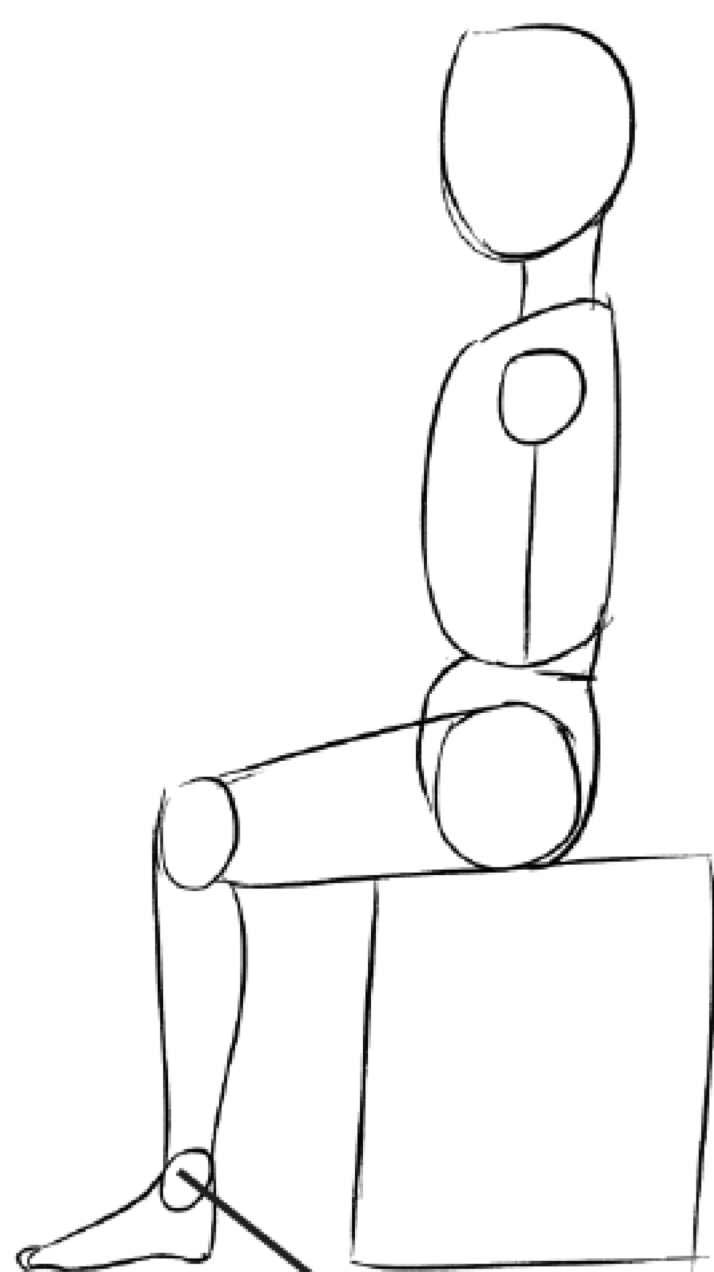
人物下半身的主要关节变化就是腿部和脚踝的运动，也是人体运动最直观的部位，这就是构成下肢运动最重要的组成。



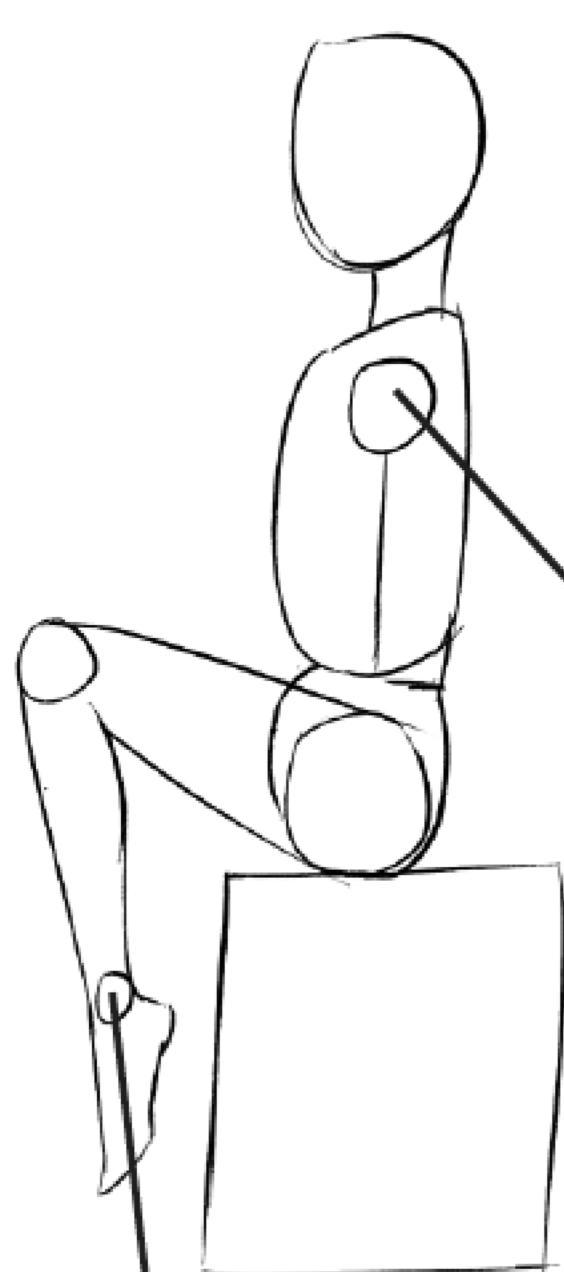
人物的腿部以胯关节为轴心，可上下左右进行运动，但幅度只能局限于胯部以下。



小腿运动规律是以膝关节为轴心，进行前后运动，范围达不到180度以上。



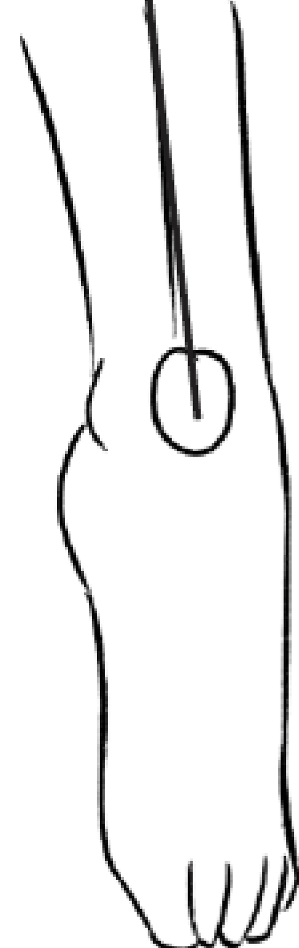
坐下时，人物的腿部发生变化。正侧面的坐姿，凳子与小腿同高时，小腿与大腿的夹角成90度，小腿以膝关节为轴心做出不同程度的动作。



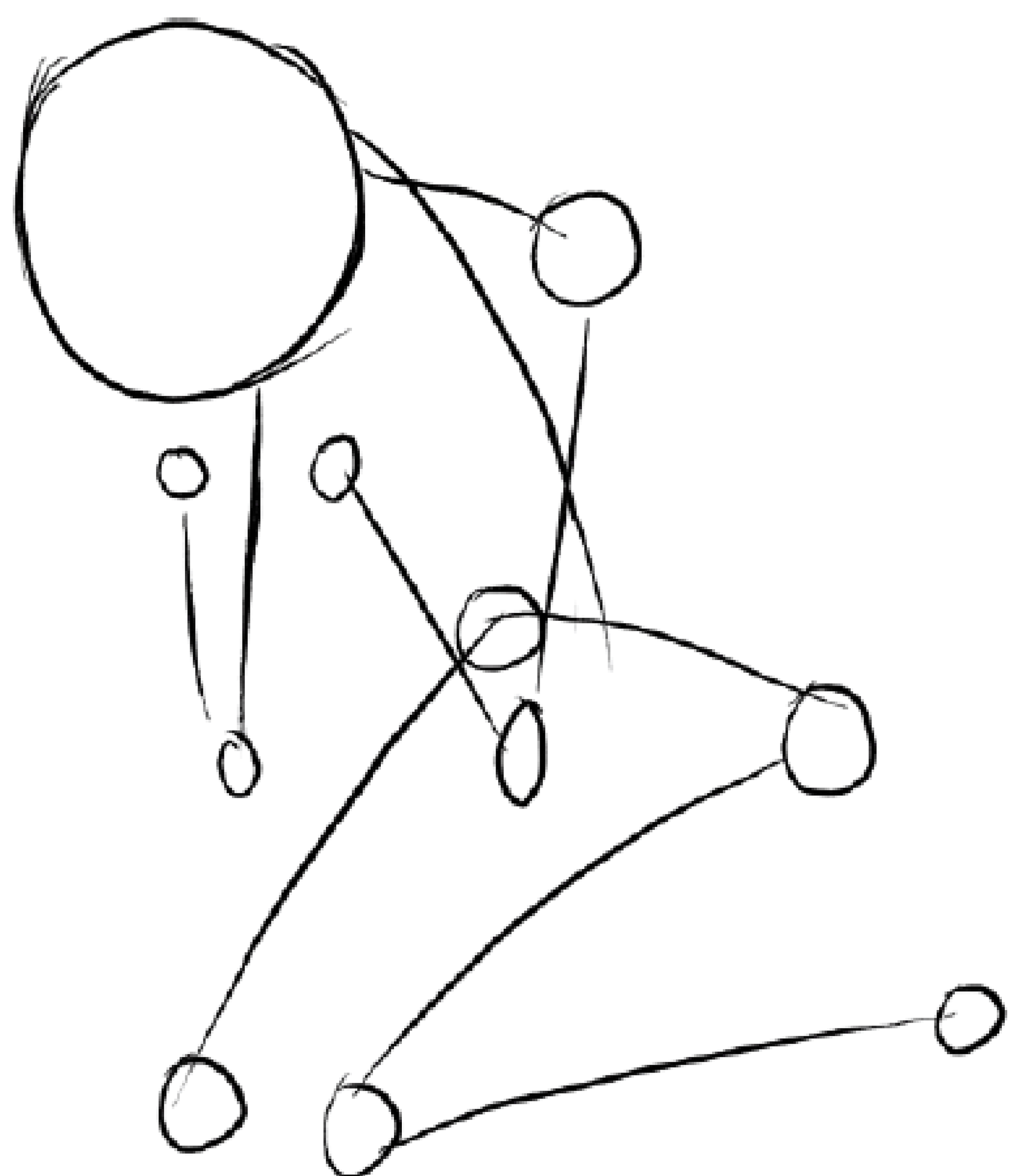
腿部抬起，躯干会自然地向后倾，保证人物重心在臀部。

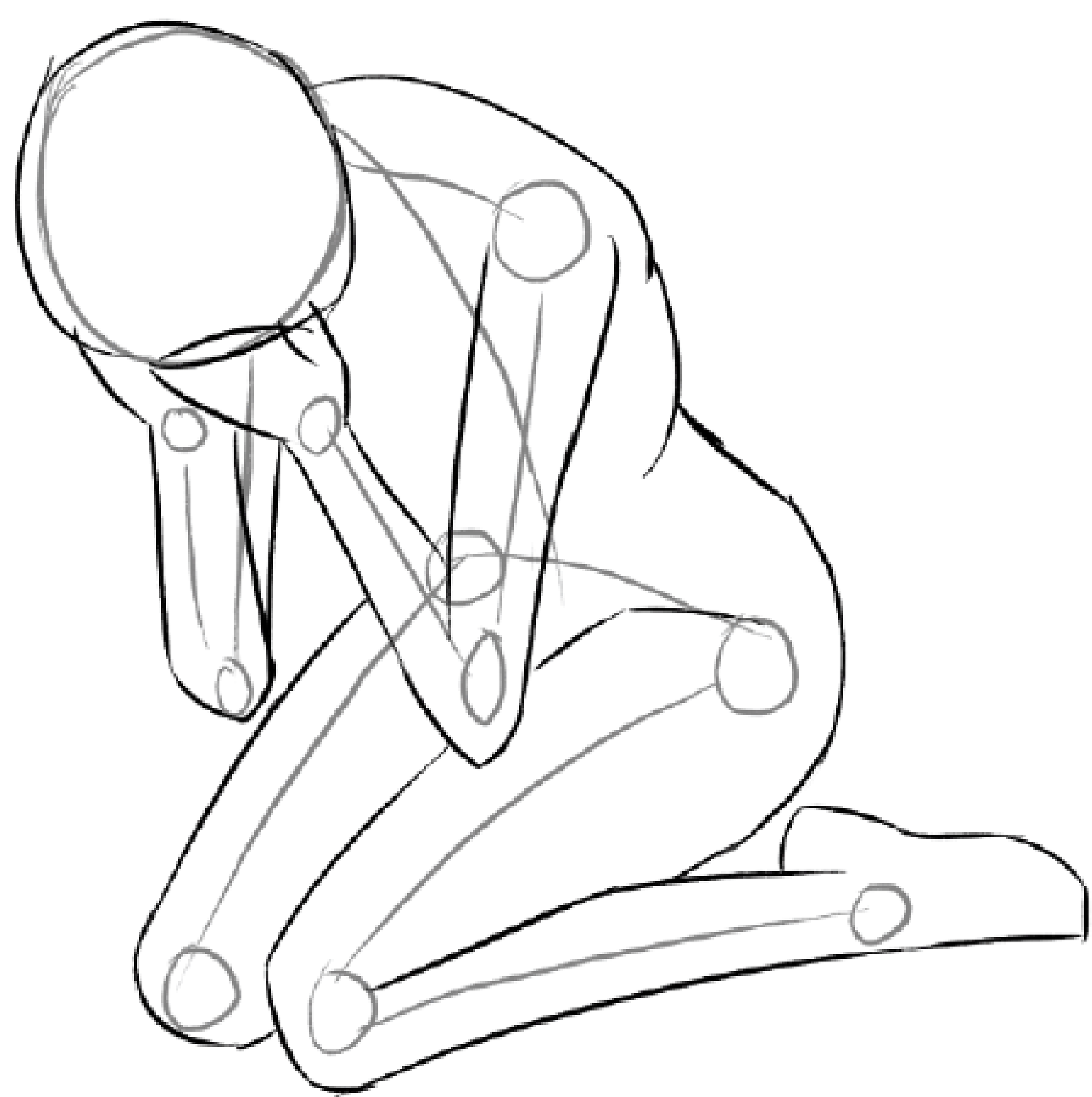


脚踝是腿与脚衔接的主要关节，以踝关节为中心可以做出许多动作。



脚做出最大程度的拉伸时，踝关节突出，脚背皮肤拉伸。





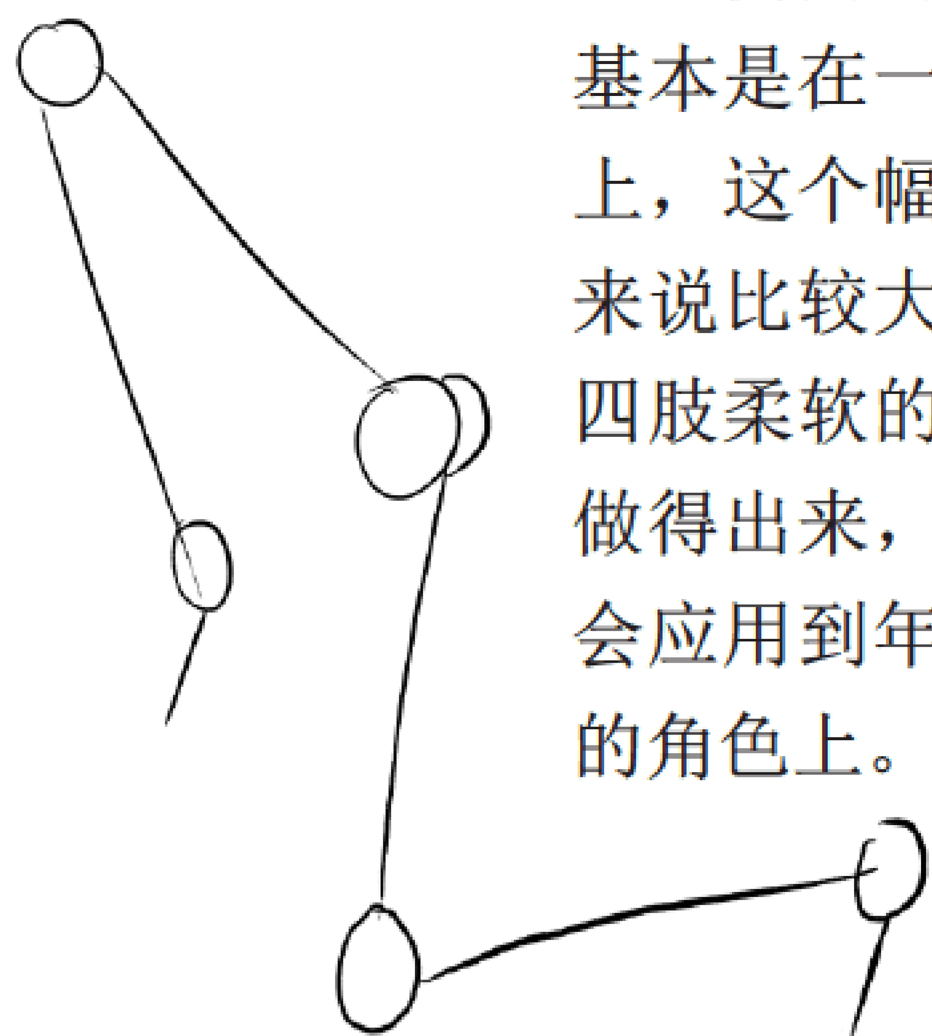
1 用线条和圆圈勾勒一个伤心欲绝的人物，做出双膝跪地、两手捧脸的动作。

2 根据前面的结构图勾勒人体，注意四肢都趋向于胸前的一个点。



3 将人物的外形样式绘制出来，擦去多余的线条，人物最初的线稿绘制完成。注意人物跪着时，大腿与小腿位置不能绘制在一个水平线上。





侧面的胯关节基本是在一个位置上，这个幅度相对来说比较大，只有四肢柔软的人才能做得出来，一般不会应用到年龄较大的角色上。



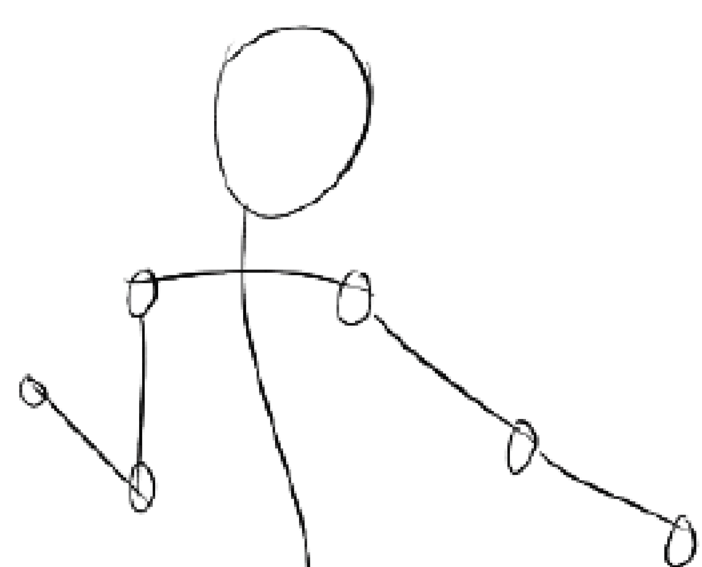
以踝关节为中心的脚做出最大程度的旋转运动。



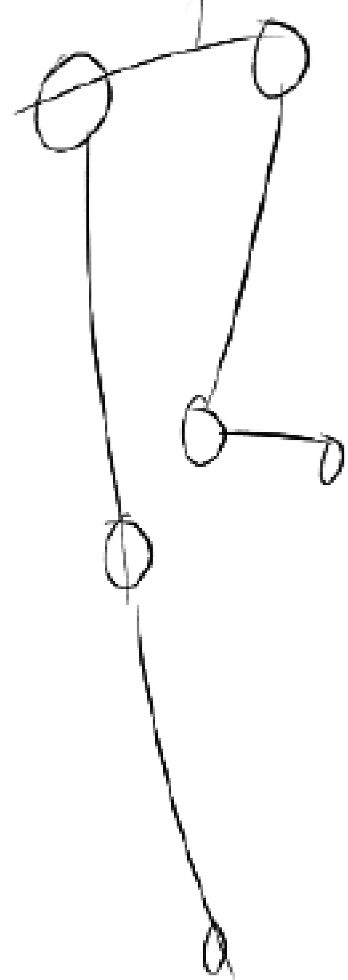
7.2　情绪带动身体的表现

肢体除了表现一些具体的行为动作外，还会根据人物的心理情绪和精神状态做出相应的变化，下面就来看看表现不同的情绪时会做出怎样的肢体动作。

7.2.1　表现开心时的身体表现



表现人物开心时，不仅表情是喜悦的，还有其肢体语言也处处表现出欢乐。

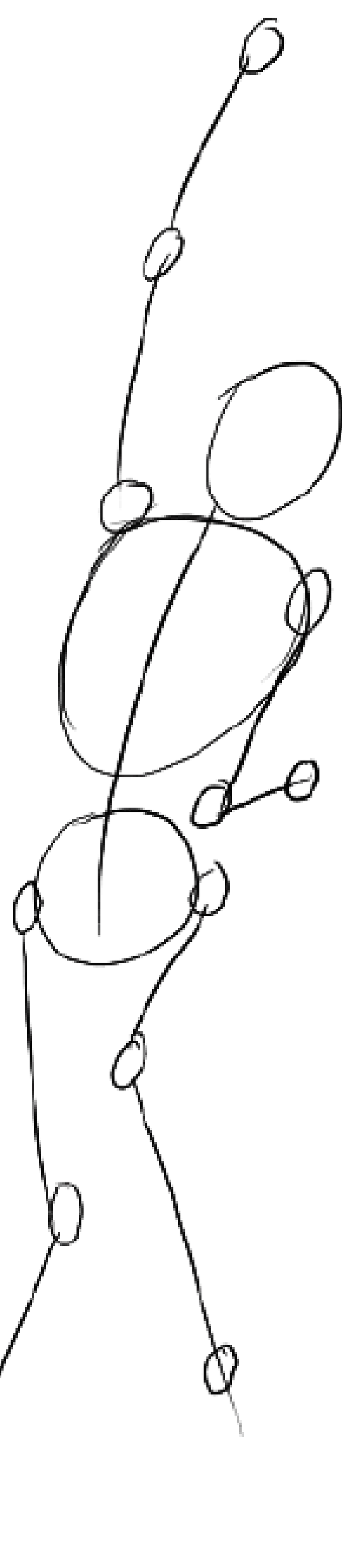


表现开心时，人物的双腿会不自觉地跳跃起来，表现欢乐带来的轻松感。



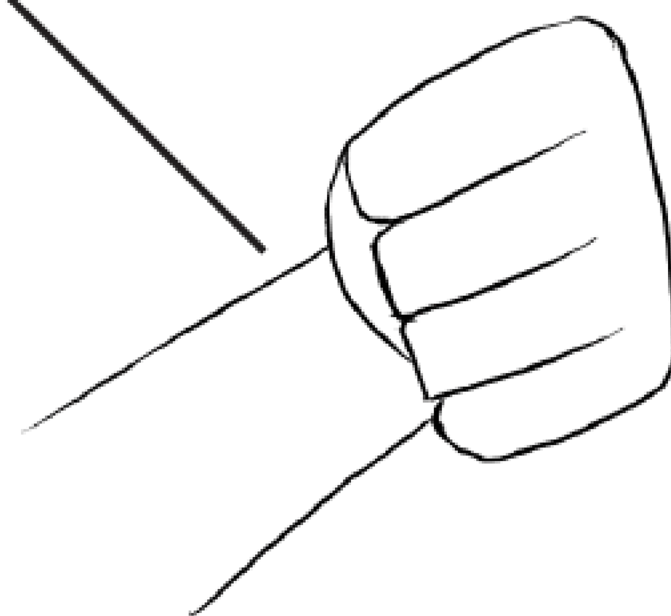
双肩放松，两手放开，表现人物活力四射。

靠拢的双膝表现人物羞涩内向的性格。



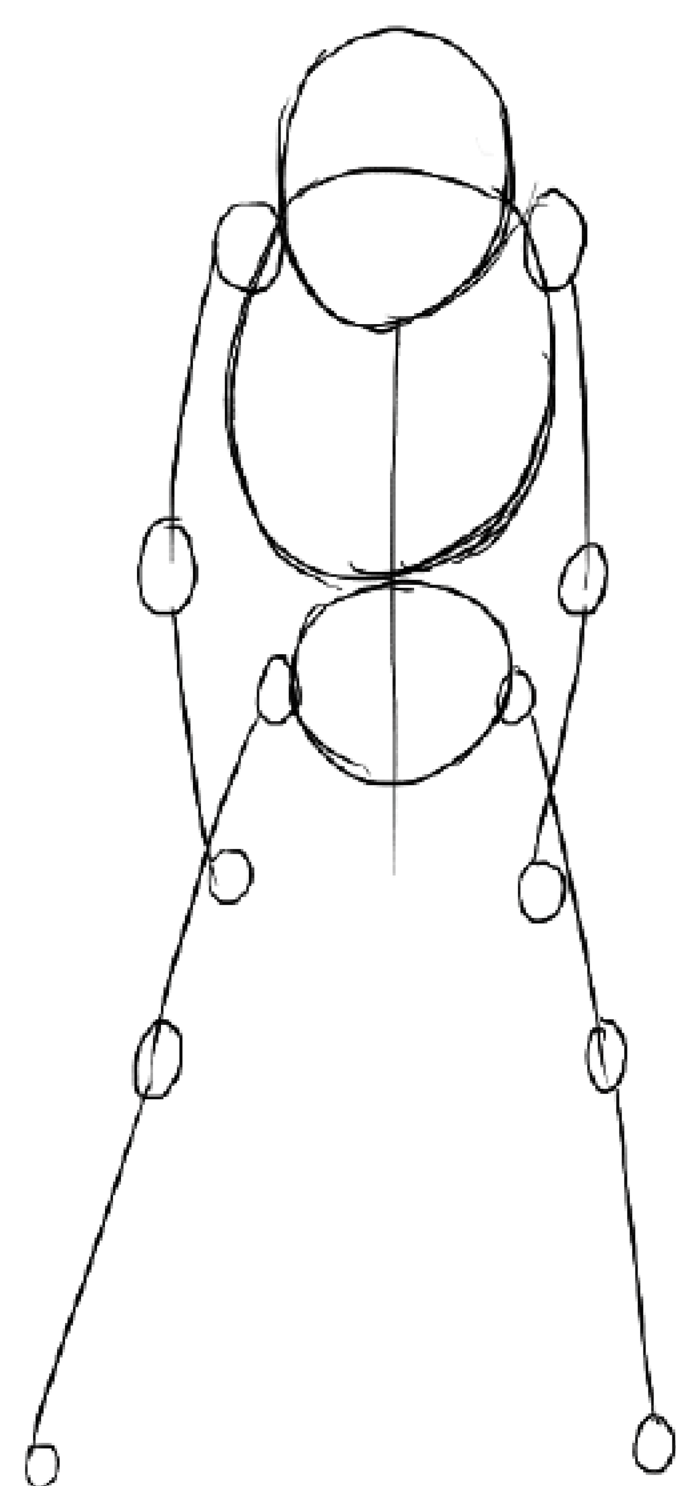
一只手高举，另一只手放在腰间，双腿齐跃，表现人物极度欢快的心情。



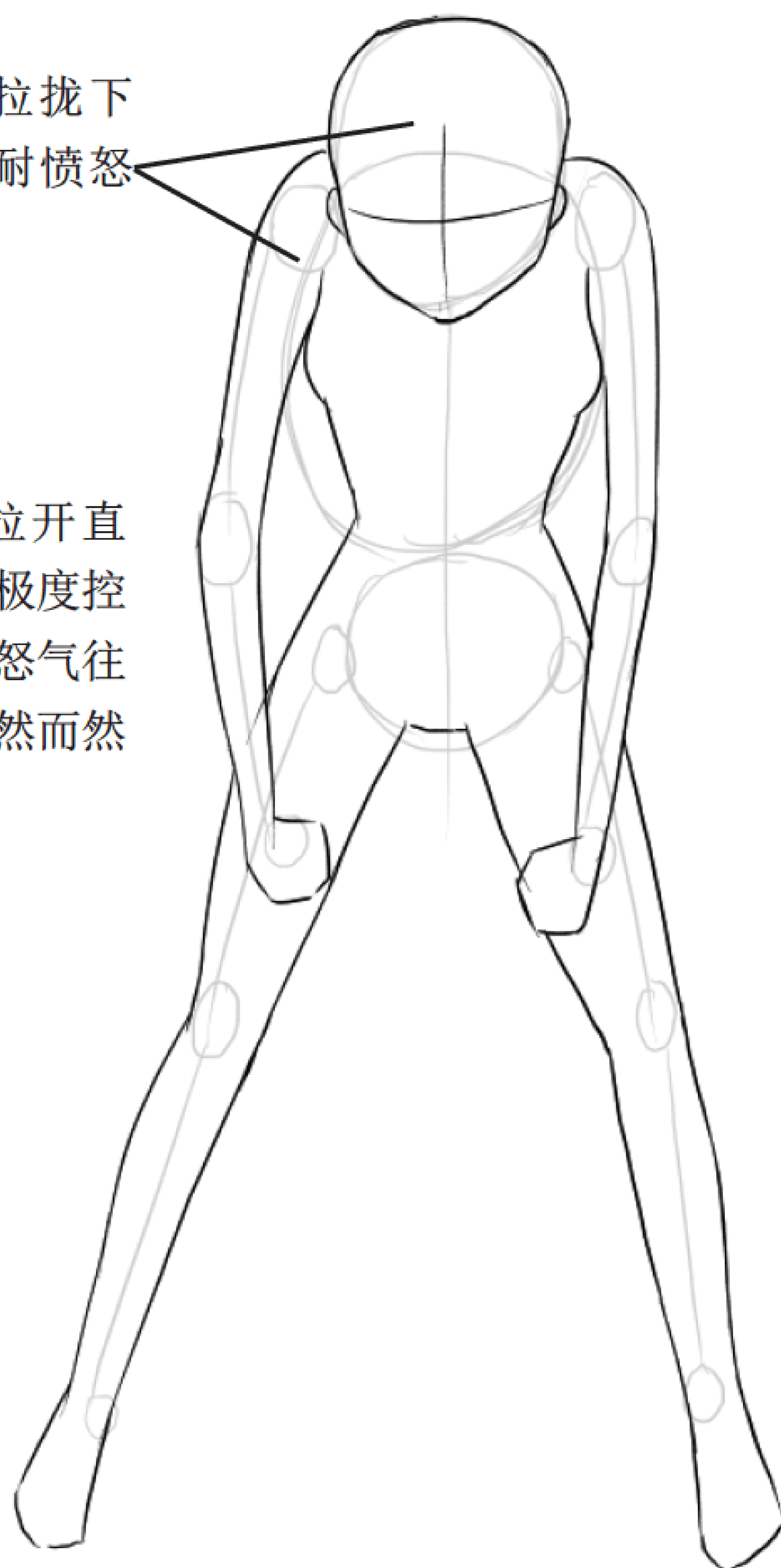


双臂高挥，两只手握成拳，表现胜利和欢呼。

7.2.2　表现愤怒时的身体表现

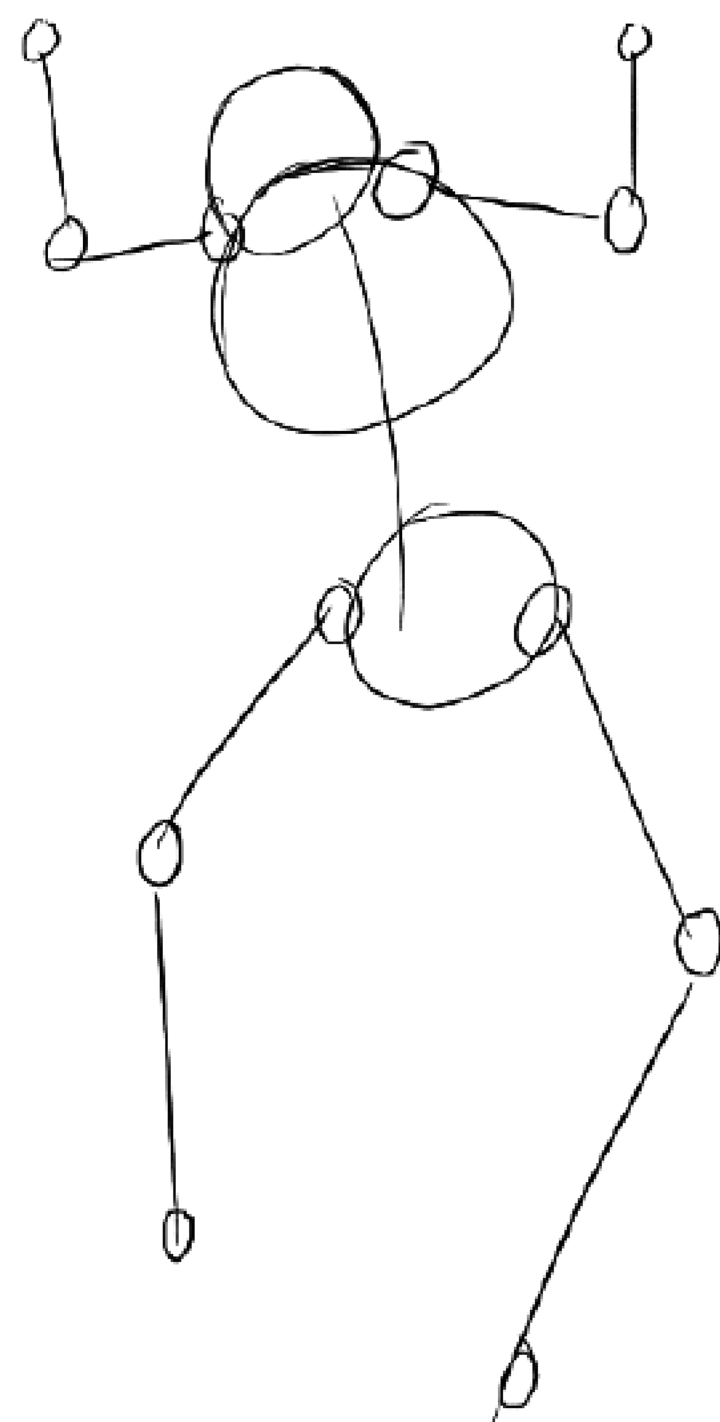


双肩耸立，脑袋拉拢下来，表现人物极度忍耐愤怒的心情。



双手握拳，双脚拉开直立，弯着腰，表现人物极度控制着激烈的情绪，因为怒气往上冲，而使人物的背自然而然地弯曲，上身向前倾。





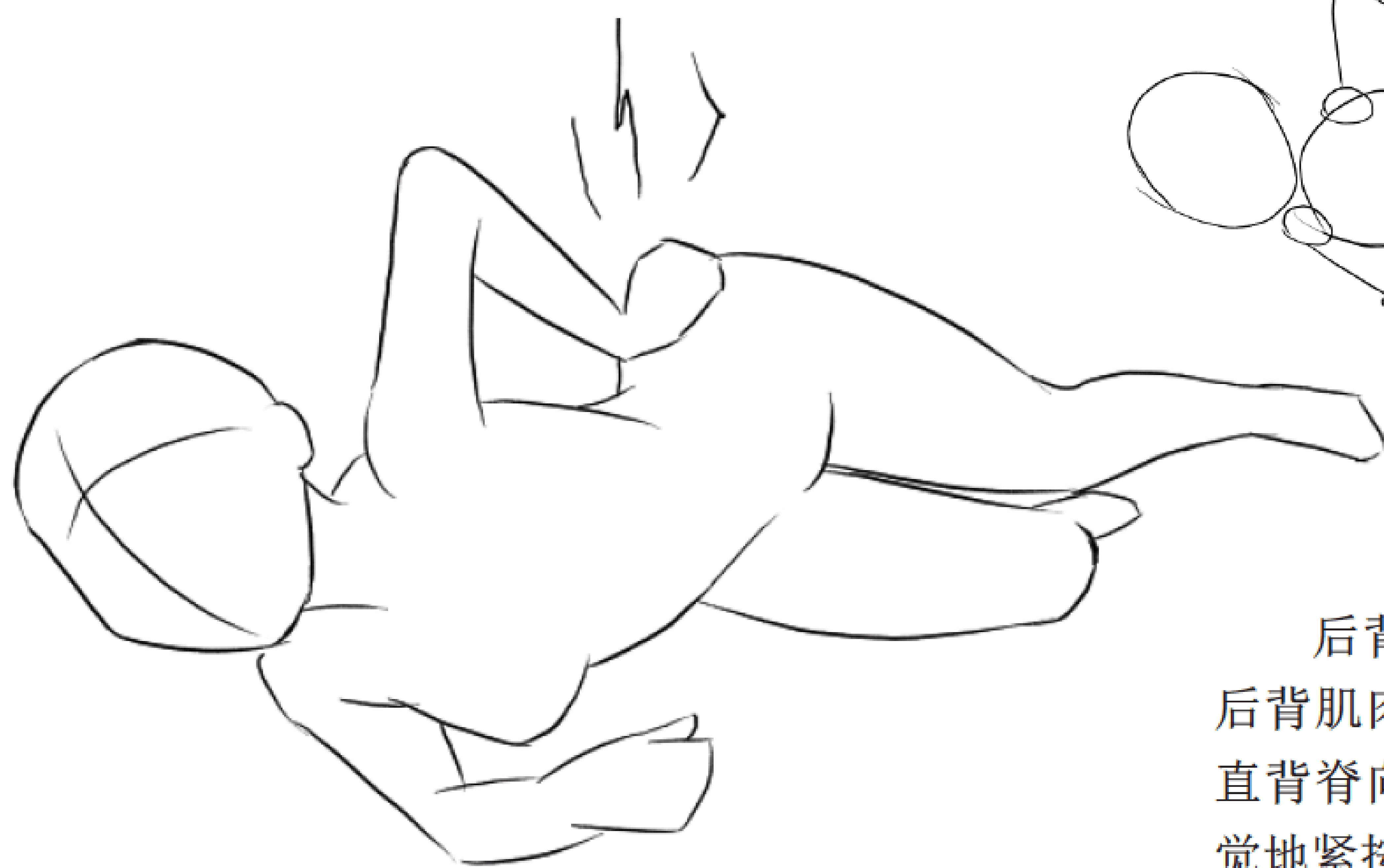
这是完全爆发愤怒的情况，即使是女生也会不顾姿态，生气得拼命跺脚，双手高举过头顶。



7.2.3 表现疼痛时的身体表现

疼痛使人物完全蜷缩在地上，双手抱着受伤的腿部，不用看人物的表情也能够知道人物因为疼痛而咬牙痛哭的表情。

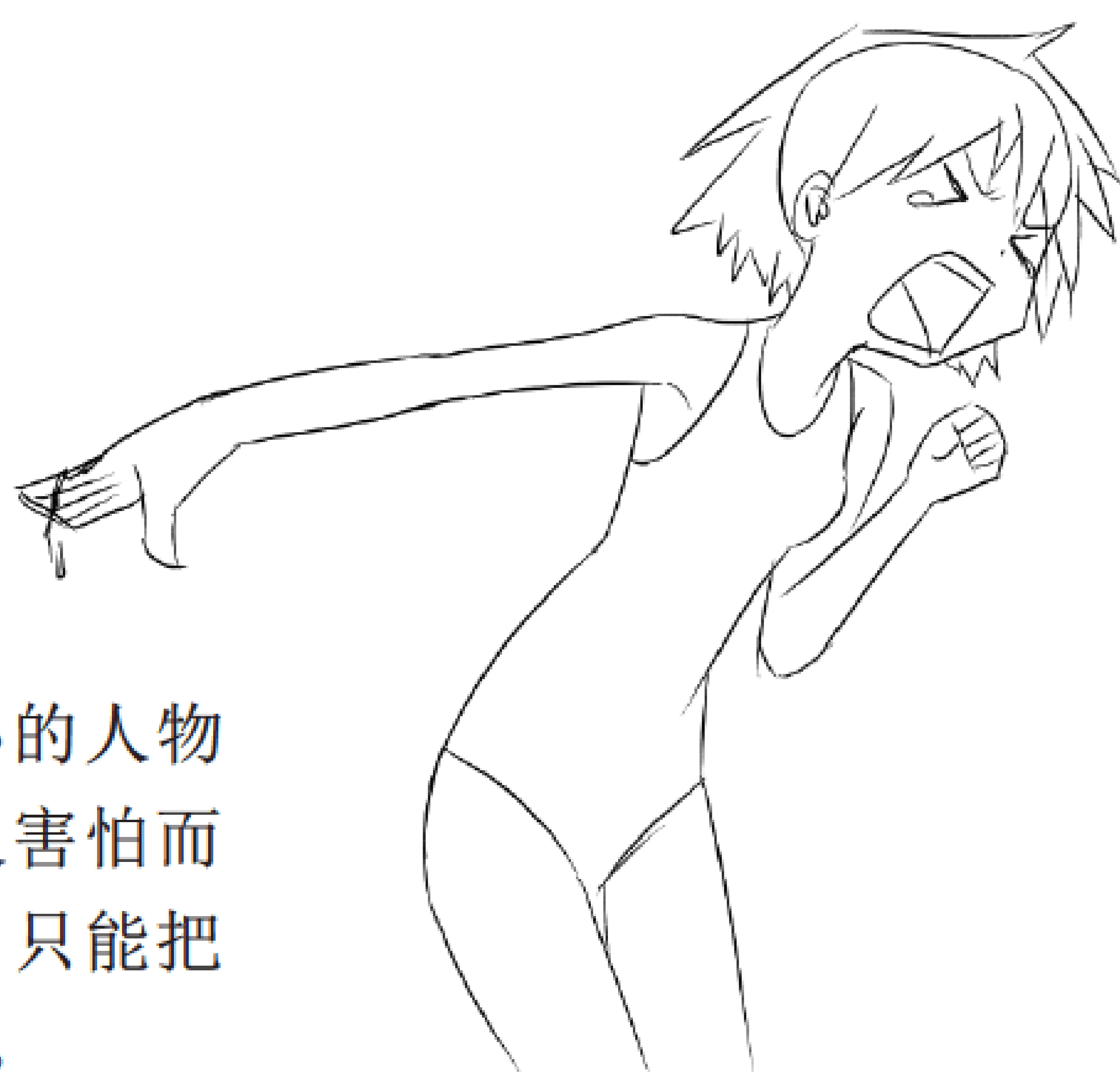




后背极度疼痛时，人物的后背肌肉会紧缩，导致人物挺直背脊向后弯曲，手也会不自觉地紧按着疼痛的地方。

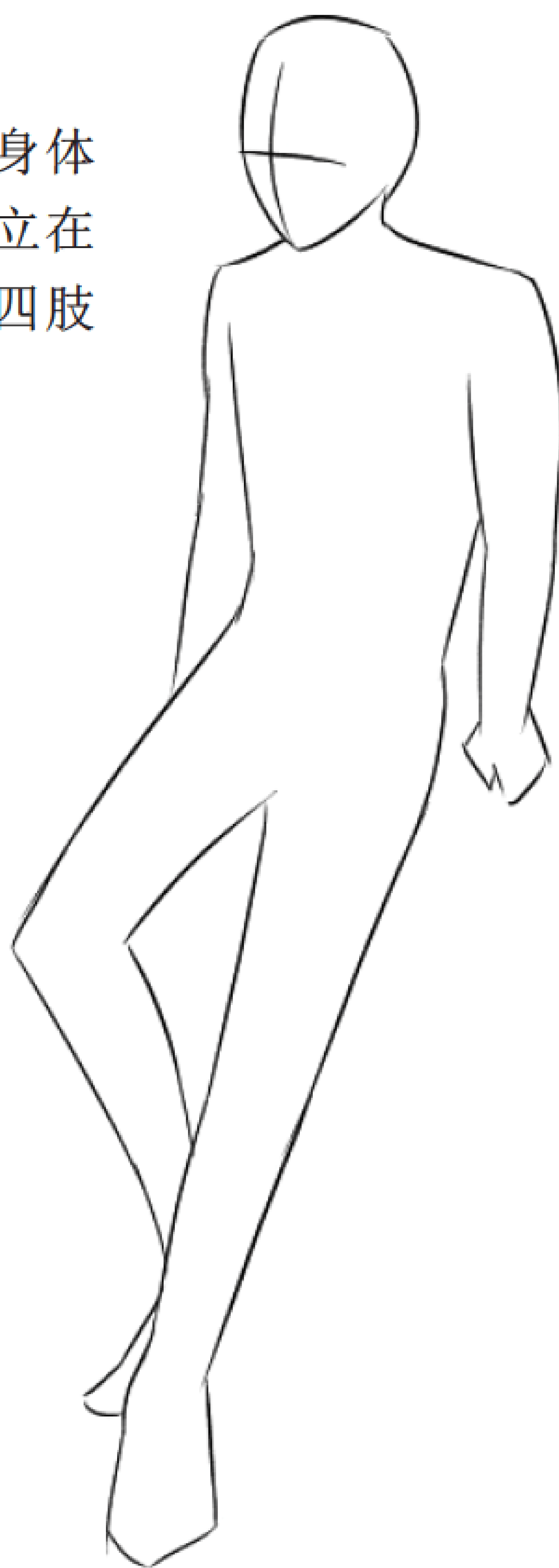


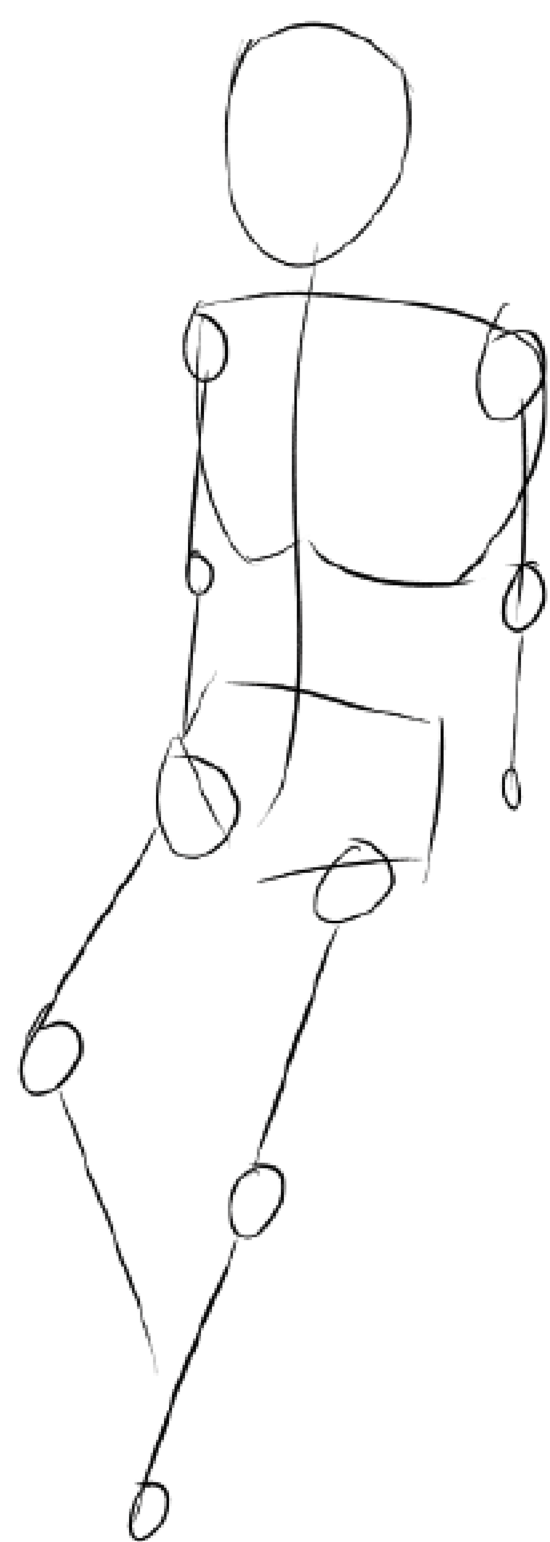
表现年龄比较小的人物疼痛时，因为又痛又害怕而不敢看受伤的手指，只能把头转向一边失声痛哭。



7.2.4　表现悠闲时的身体表现

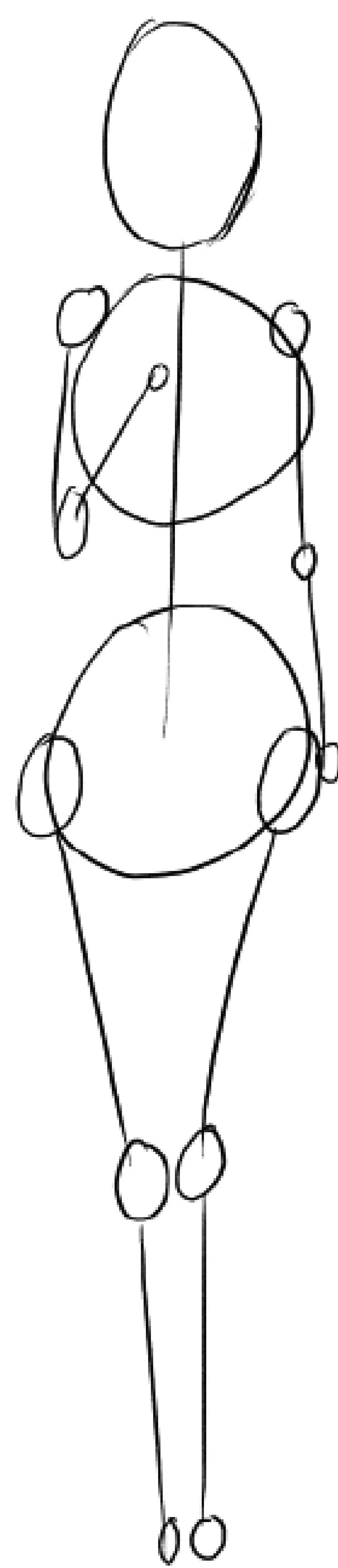
表现人物的悠闲时身体是放松的，人物自然地立在一边靠在物体上休息，四肢没有过多激烈的动作。

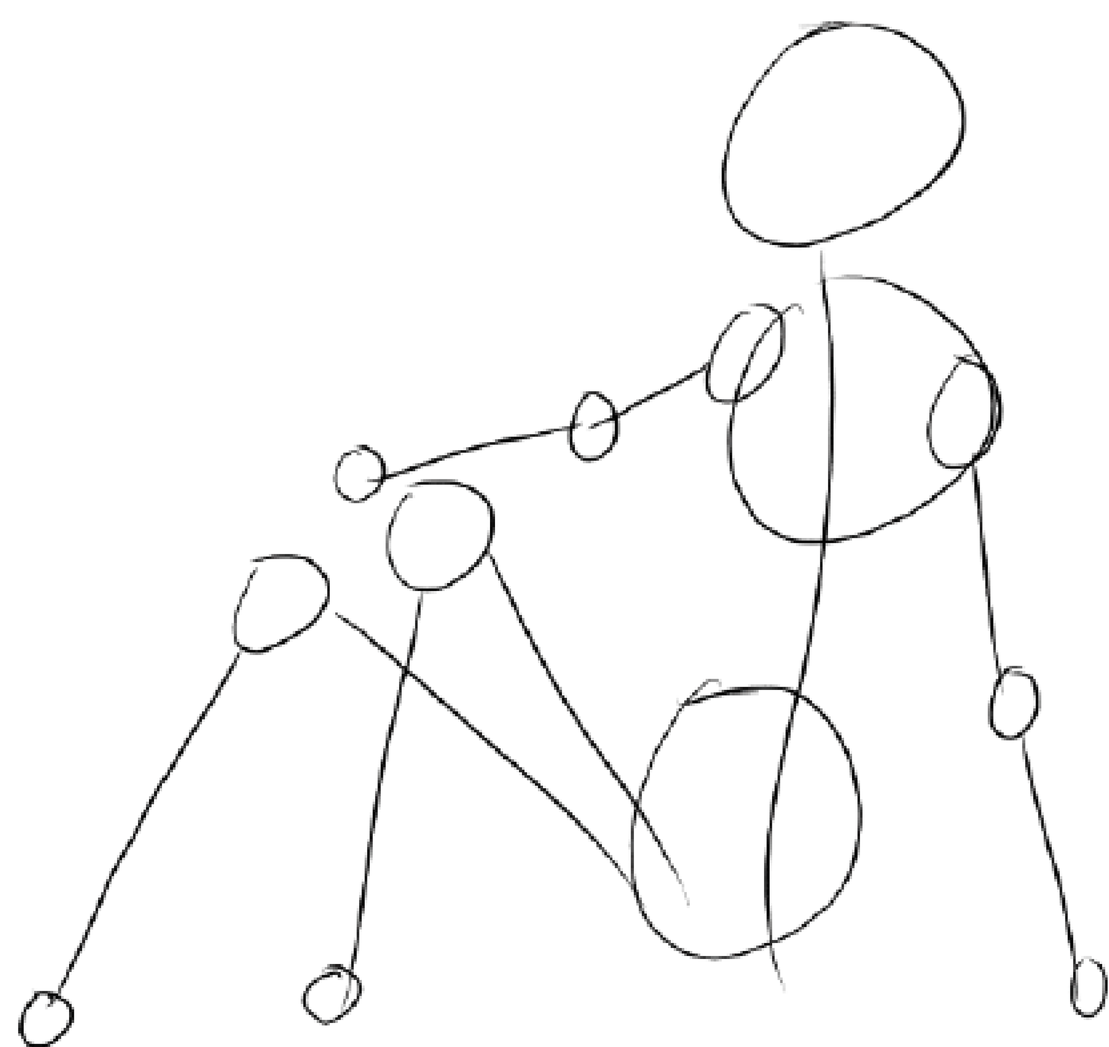


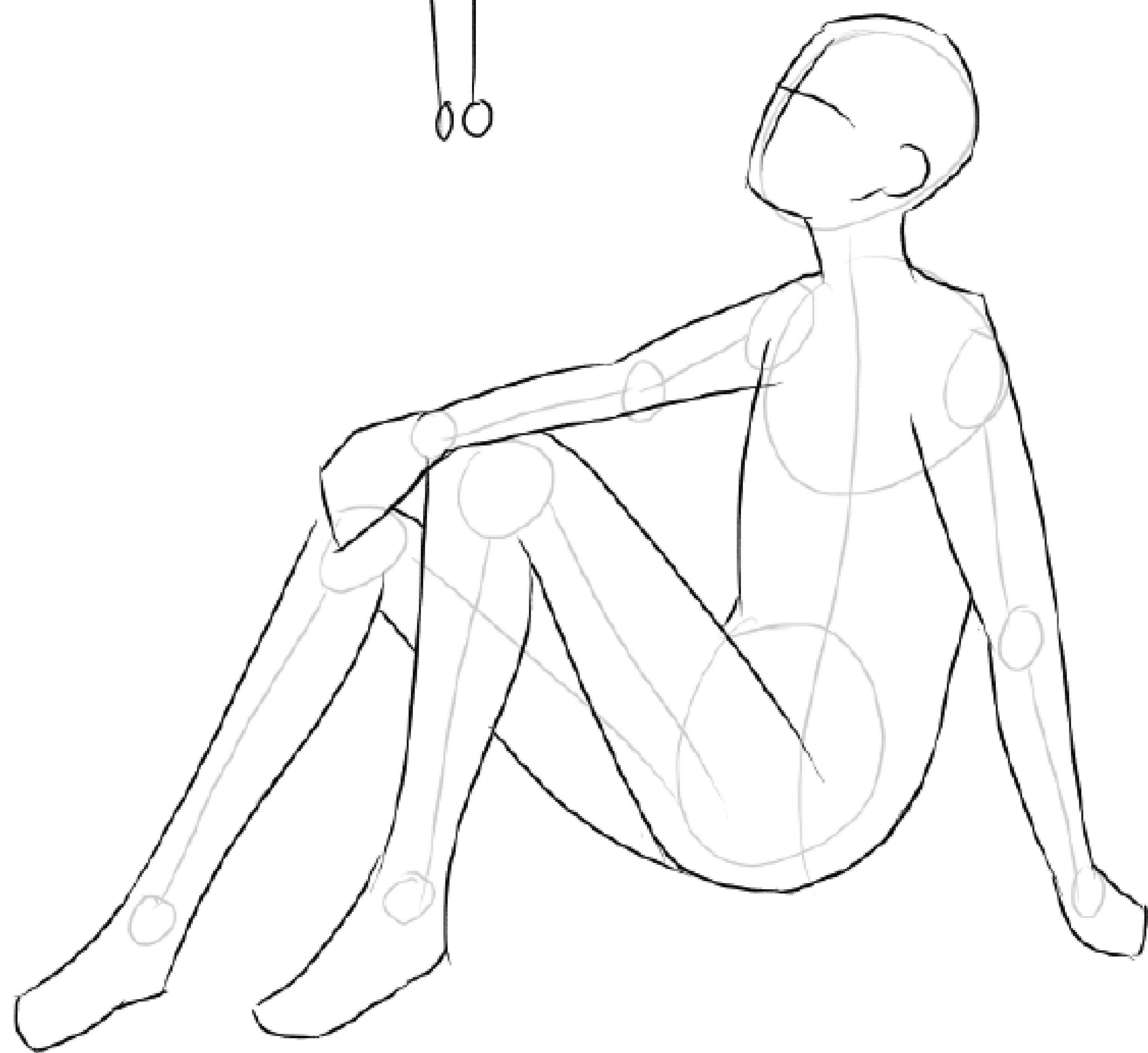


表现悠闲不是只有静态的，也有动态的，人物悠闲的走姿，步子不大，似乎在散步，头看向一边，表现人物怡然自得的心态。









悠闲时，人物也会静下心来坐在地上观看天空，感受自然的气息，心情也会变得平静。



7.3 日常动作的实例绘制

日常动作是漫画中要绘制的最基本动作，生活中比较常见的动作有走、跑、跳、卧、跪等，下面通过实例来讲解人物日常的动作如何绘制。

7.3.1 行走

下面介绍行走中人物动作的绘制技法。

绘制草图



1 通过简单的线条勾勒出人物正在行走的姿势，一只脚在前，一只脚在后。



2 根据线条绘制出人物的身体结构。注意左脚动作的前后关系，腿部和脚变小。



3 绘制人物的外形样式。注意只要大致地勾勒出轮廓，以便后续绘制时有充分的想象空间。



4 继续刻画草图，为头发添加发丝，使头发层次丰富起来，根据基准线勾勒出五官，并为衣服添加褶皱效果。

整理画面





5 整理画面，根据草图绘制出人物的头部和上半身，注意头发的形态变化和层次感都要绘制出来。

6 根据褶皱绘制出阴影，使人物的层次感更加明显，也使画面感更加丰富，人物更加立体。



7 绘制出人物的裙摆和双脚。日本和服的裙摆比较窄，所以基本上没有什么褶皱。

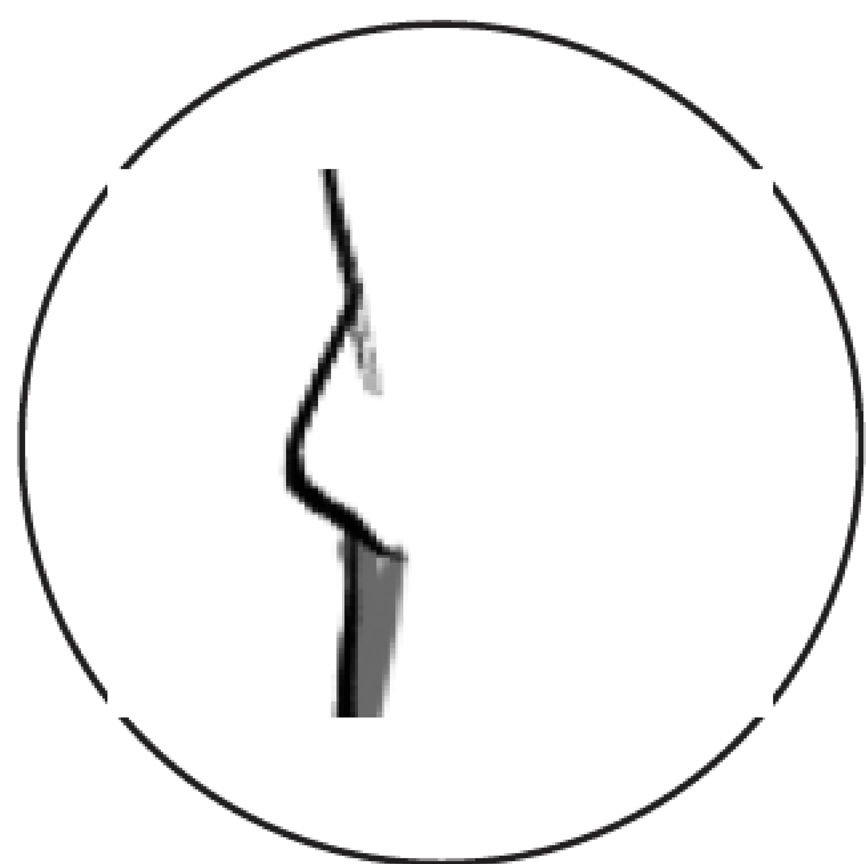
8 添加阴影效果。注意下半身的阴影应该与上半身的一致，人物行走时左脚靠后，要绘制得比右脚小一些。



9 擦去多余的线条，调整画面不妥当的地方，人物的最终效果图绘制完成。这是一个约5头身的少女，行走时四肢动作幅度不大，体现了女孩羞涩内向的性格。



绘制头发时，每缕头发的动向都应该不一样，这样才能显得头发有生气。



裙摆比较紧身，贴身的裁剪凸显出女孩苗条的身姿。

7.3.2　跑步

下面介绍跑步中人物动作的绘制技法。

绘制草图



1 简单地勾勒前视的人物奔跑的动作，头部低下，右脚抬起。



2 勾勒人体的结构，这是一个男性的身体，四肢比较壮实，奔跑时动作幅度比较大。



3 根据人体结构勾勒出人物的外形样式，奔跑时人物的头发和衣摆都体现出了风向是刮向人物的身后。



4 继续刻画人物的外形，根据基本线勾勒出人物的五官，奔跑时人物做出大口喘气的表情。

整理画面



5 根据草图绘制出人物的头发、五官和上半身，动作带动宽松的衣袖，使人物的衣服产生许多拉伸的褶皱。





6 添加阴影效果。注意要根据褶皱的动向绘制阴影，人物口里的阴影也不能忽略。





7 绘制裤子和鞋。注意右脚因为前视的透视关系从膝盖开始截断而只看到脚尖。



8 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强，也使人物的层次感更加分明。



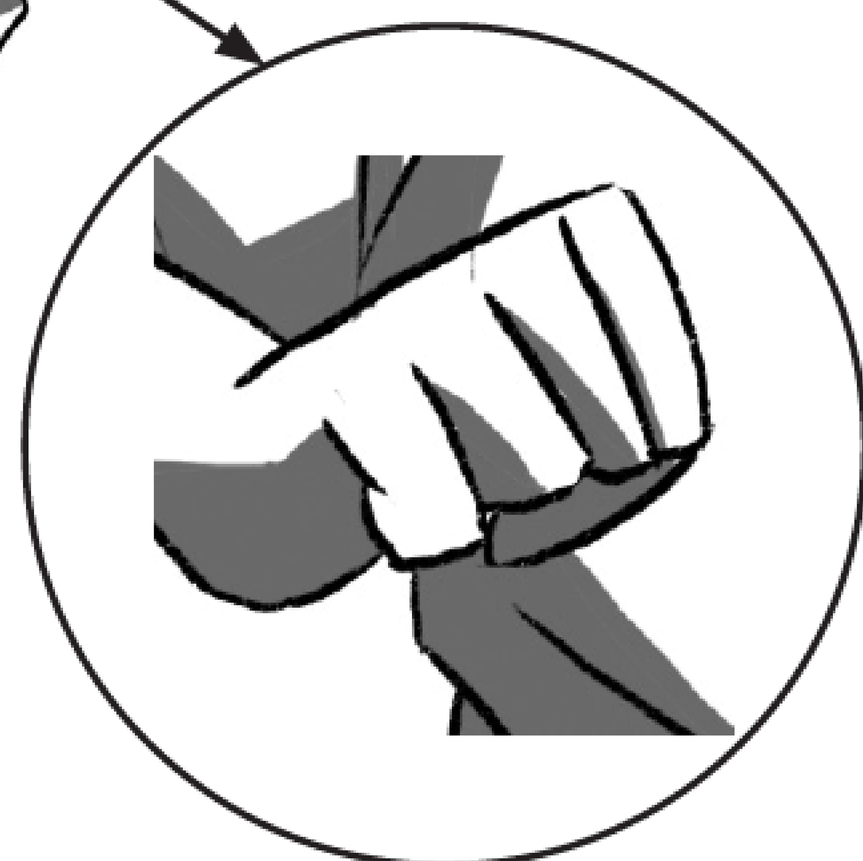


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个正在奔跑的男孩。注意绘制人物奔跑时四肢的方向和前后关系不能出错了，要么左手在前，左脚在后，要么右手在前，右脚在后。





人物因为奋力奔跑而需要大口呼吸，眼神应该是坚定的，嘴巴大张。



注意人物奔跑时一般都是紧握拳头的，这是人物奔跑时需要力量而自然而然的动作。



7.3.3 跳跃

下面介绍跳跃中人物动作的绘制技法。

绘制草图





1 利用线条勾勒出人物跳跃起来的姿势，这是跳跃时一瞬间的动作，人体基本上都是不着地的。

2 勾勒出人物的身体动作，两手放开伸直，两腿做弹起的动作。注意双腿以膝关节为中心的两边腿长要对等。





3 勾勒出人物的外形样式，弹跳时人物身上一切不贴身的物件都应该是飞起的。

4 细化人物的头发和衣服，绘制人物的五官，这是一个开心得跳跃起来的女孩，大致草图绘制完成。

整理画面



5 整理画面，根据草图绘制人物上半身的线稿。注意线条要流畅。





6 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。注意衣内要布满阴影。





7 绘制出人物的下半身，随着人物的动作而使百褶裙产生不规则的动向。





8 添加阴影效果。注意每处褶皱都要添加阴影，人物的大腿处因为裙子的遮挡而产生大量的阴影。





9 擦去多余的线条，最终效果图完成。女孩因为兴奋而做出跳跃的动作。绘制这个动作时，人物的脖子不要太僵硬了，双臂和双腿的动作不要太过规范了，否则会显得过于刻意。



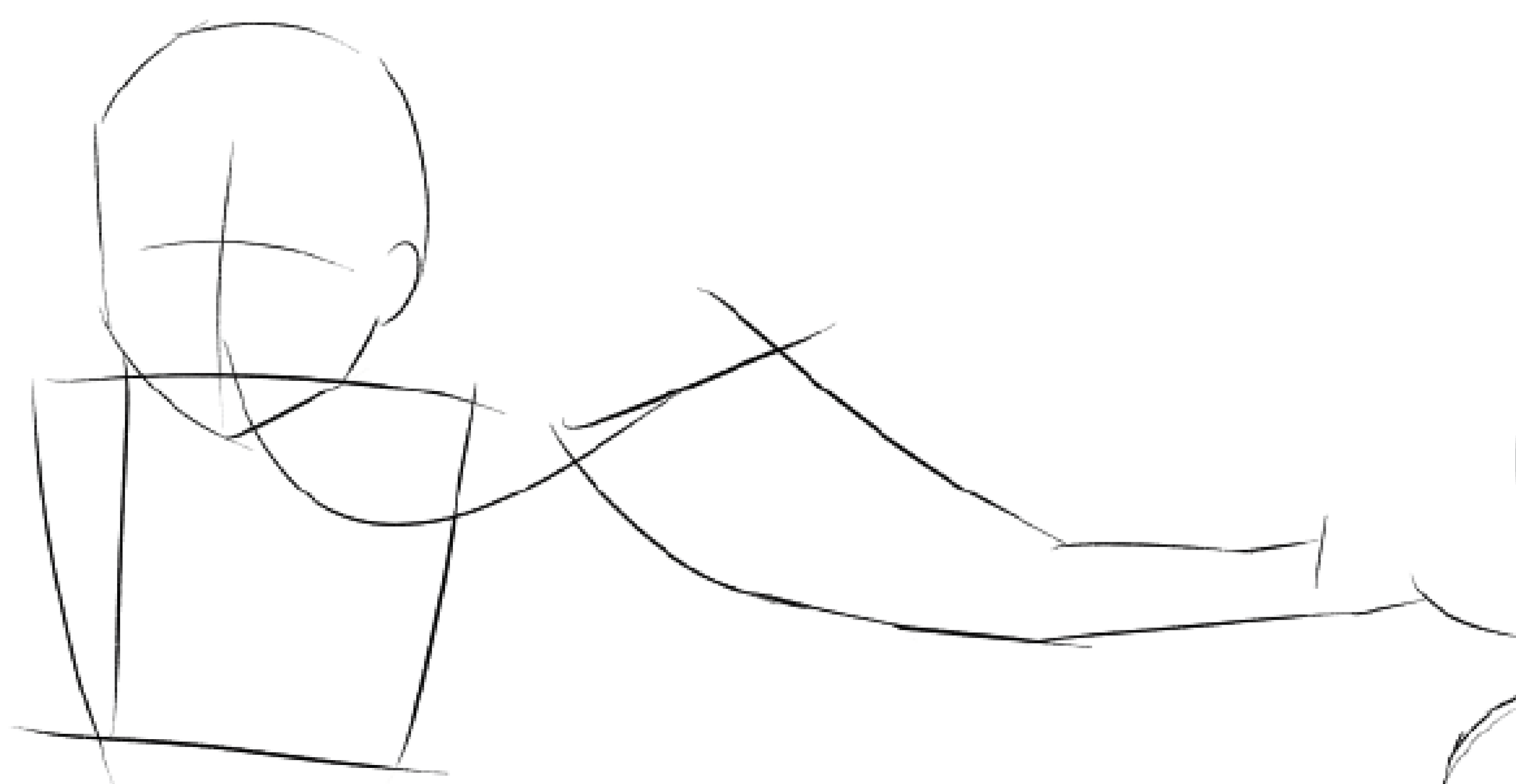
绘制双手时要注意四根手指的动作，大拇指不要与四指在同一个方向。

人物的膝盖处有少许的阴影效果，注意阴影的形态要根据膝盖结构绘制。

7.3.4 俯卧

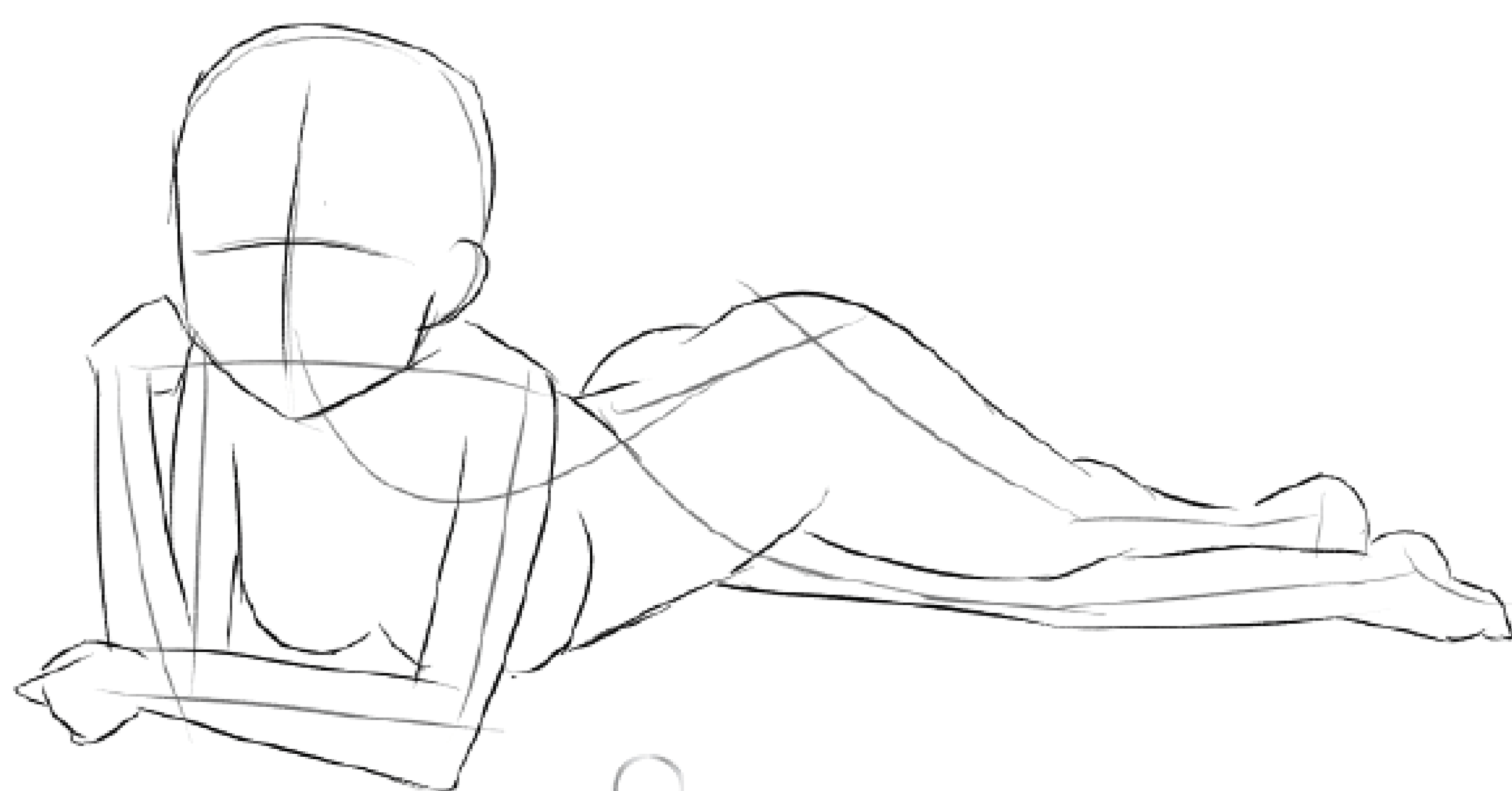
下面介绍俯卧中人物动作的绘制技法。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物俯卧的动作，头部有些下拉，使人物的脖子看不到。





2 绘制出人物的身体结构，因为透视关系，人物的腿部从臀部到腿部慢慢变小。





3 根据人体勾勒出人物的外形轮廓，这是一个头戴兔帽的女孩，身着学生装，双脚没有穿鞋子。



4 细化人物，将人物头发的层次感用线条表现出来，绘制五官，为衣服添加线条表现褶皱感。







整理画面



5 在前面草图的基础上绘制出人物最终的上半身线稿。注意线条要流畅，人物的五官要绘制出来。



6 添加阴影效果，因为光线是从上而下照射的，人物的整体阴影偏下方，从人物的兔耳可以看出来。



7 继续绘制人物的下半身，因为透视关系，脚部变得短且小，因为俯卧的关系，裙子产生了重叠的褶皱。



8 添加阴影效果，根据褶皱来绘制阴影，使人物的立体感增强，因为腿部的背光面较大，所以布满大片阴影。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个俯卧的女孩，一个典型的萌少女，拥有着魔鬼身材和可爱的脸蛋。为了凸显出女孩苗条的身姿，会在人物凹陷的腰部绘制褶皱感，给人物添加兔耳，使女孩的萌感更加强烈。



注意绘制萌少女的眼睛时，为了表现女孩的可爱，把眼睛绘制得又大又圆，为眼瞳填色时还要注意要有明暗关系，这样绘制出来的眼睛才更加有神。

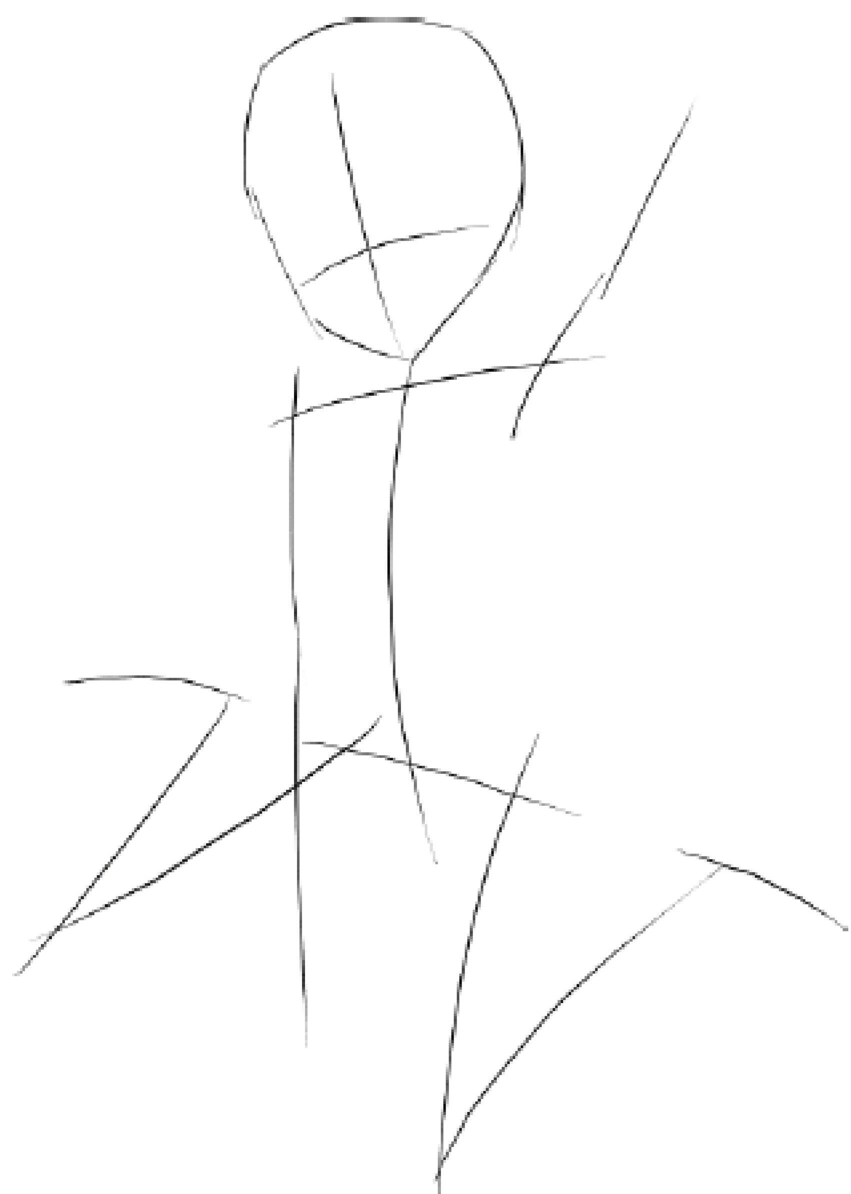
因为透视的关系，脚跟到脚趾呈现出三角形状态，绘制时还要注意脚背与脚心的位置关系要正确。



7.3.5　跪坐

下面介绍跪坐中人物动作的绘制技法。

绘制草图





1 用简单的线条勾勒出女孩跪坐的大致姿势，两只腿弯曲跪在地上，臀部着地。

2 根据线条绘制出女孩的身体结构，一只手高举，手指撒开，因为透视关系，手臂变短。





3 绘制出人物的外形样式。注意只需要勾勒出轮廓即可，以便后续绘制时有充分的想象空间。

4 继续刻画草图，将人物的头发细化出来，绘制五官的样式，为衣服添加纹理和褶皱感。

整理画面





5 整理画面，在前面草图的基础上绘制出人物的头发、五官和上半身。头发比较细碎，注意层次感要分明。

6 添加阴影效果。注意每缕头发都要有阴影，脸部的投影要绘制出来，这样才不会有头发贴在额头上的错觉。



7 继续刻画人物的下半身，注意线条要流畅，特别是绘制腿部时，线条不能毛糙，否则失去了皮肤的柔软感和圆润感。



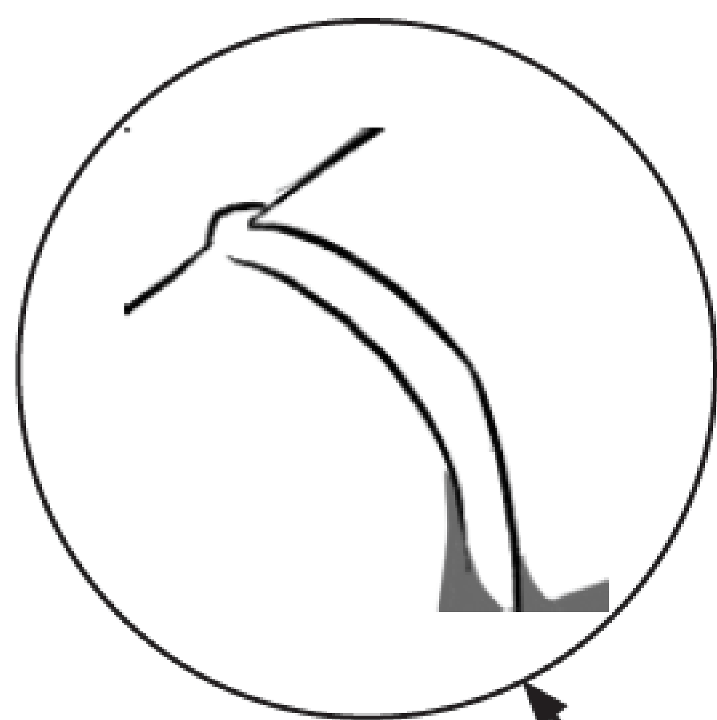
8 添加阴影效果，根据褶皱绘制衣服的阴影，腿部添加少许的阴影，尾巴弯曲的地方也可以添加少许的阴影。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个可爱的猫女，跪坐在地上做出调皮的动作，跪坐时双腿弯曲。注意脚心所朝的方向要正确。

因为透视的关系，脚跟到脚趾呈现出三角形状态，绘制时还要注意脚背与脚心的位置关系要正确。



因为挤压的原因，弹力非常大的腿袜出现褶皱，并且穿腿袜的地方要比没穿腿袜的地方瘦。



第8章

人物服饰的绘制技法



精彩的画面和漂亮的人物形象需要服饰的修饰，漫画中，有许多不同角色的人物，身着不同类型的服饰，服饰不但可以区分人物的身份，还可以体现人物独特的魅力。本章将通过服装的基础知识讲解褶皱的基本原理和绘制、饰品的装饰作用和给人物带来的变化，通过实例讲解不同类型的服饰搭配和绘制方法，使读者一步步了解并且学会动漫人物服饰的绘制技法。



8.1 服饰的基础知识

除了发型之外，服装是人物外形最有影响，也是最能够表现角色的标志。合适的服装不但能使人物更加美观有魅力，还可以表现人物的身份角色和性格。

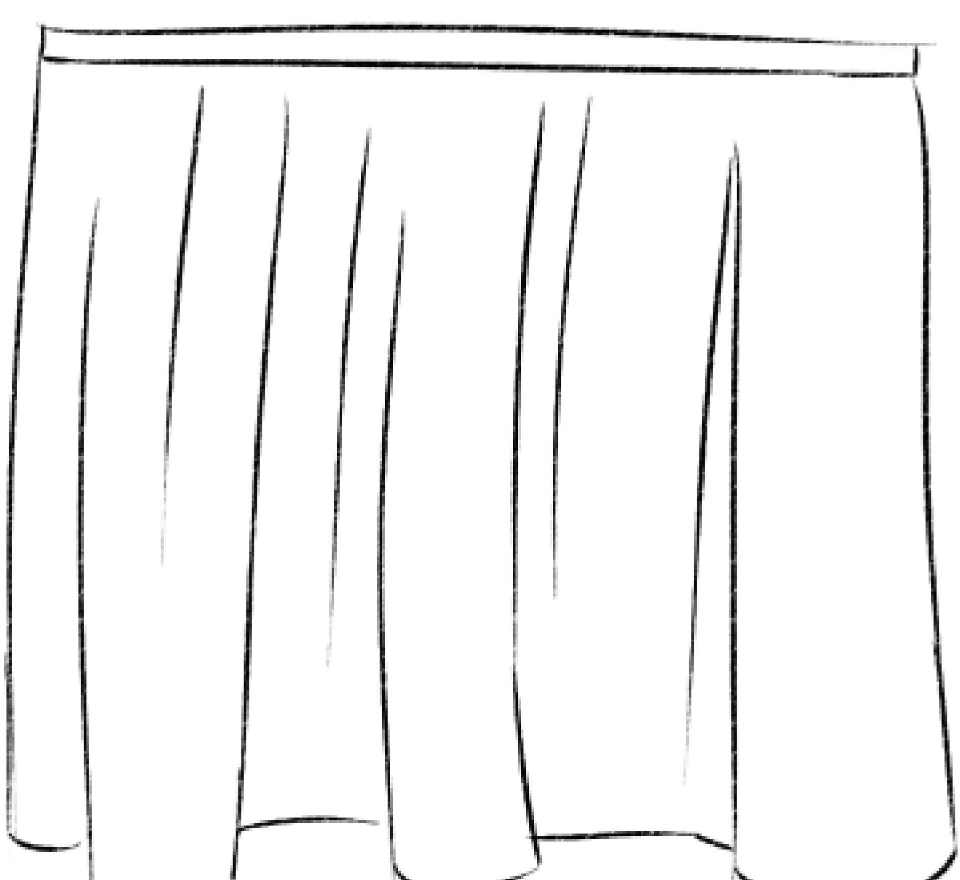
8.1.1 褶皱产生的基本原理

褶皱是表现衣服的质感和立体感所必需的一部分，不同材质的布料会产生不同的褶皱效果，然而同种材质的布料在人体不同的部位也会使褶皱产生变化，为了使人物绘制得更加美观立体，首先要了解褶皱产生的基本原理和绘制方法。

褶皱的种类



拉伸褶皱：当布被较强的力量拉伸时出现的直线状褶皱，常出现在比较夸张的人物身上。



下垂褶皱：垂直方向的褶皱，比较均匀整齐，绘制时线条要流畅且角度不宜太大。



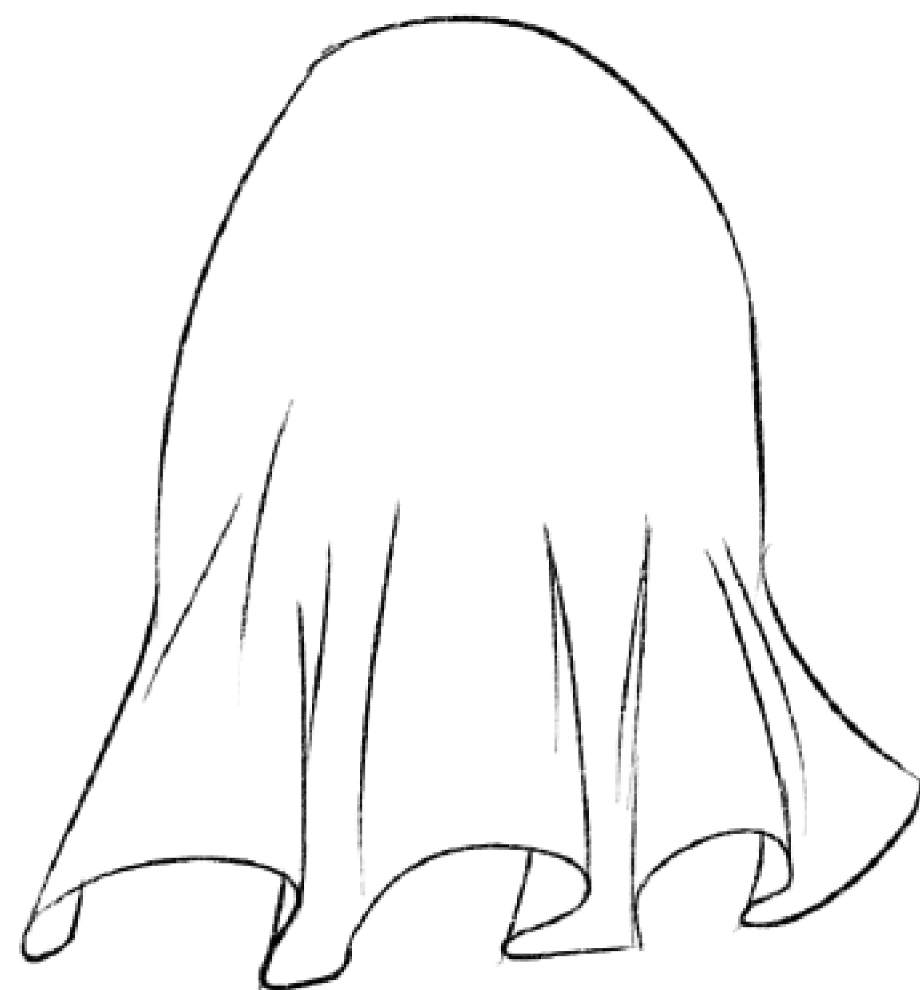
拉撑褶皱：两边拉伸筒状布料时形成的褶皱，常出现在肩膀和大腿等位置。



弯曲褶皱：筒状的布弯曲时出现在弯曲部位的褶皱，常出现在有关节的部位。



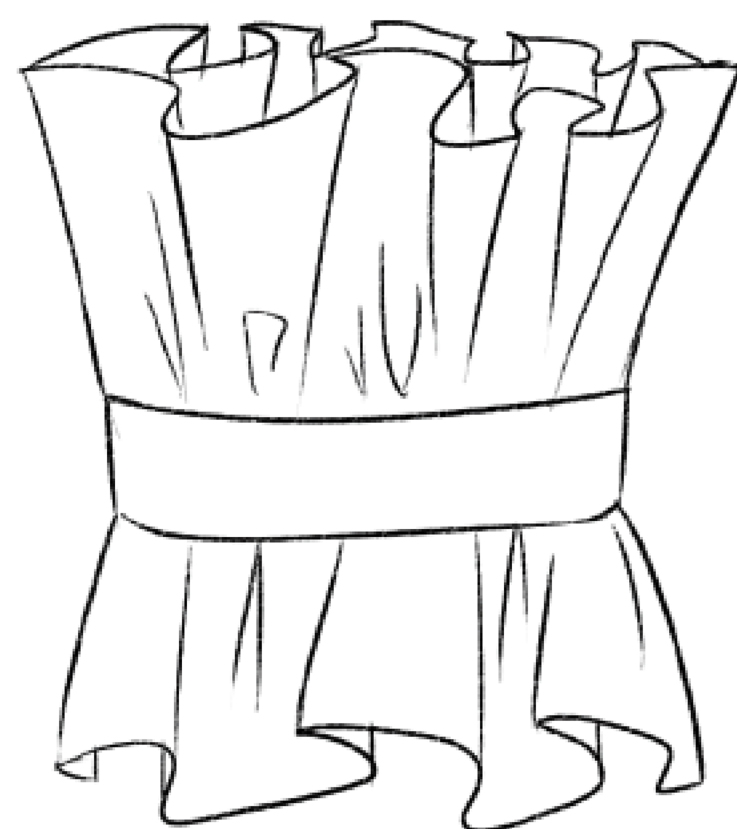
扭曲褶皱：布被扭曲时搅在一起形成的褶皱，常出现在手臂前后运动时连接衣袖的位置。



覆盖褶皱：覆盖在某物体上并显出物体的形状，常出现在胸部、膝盖的顶端位置。

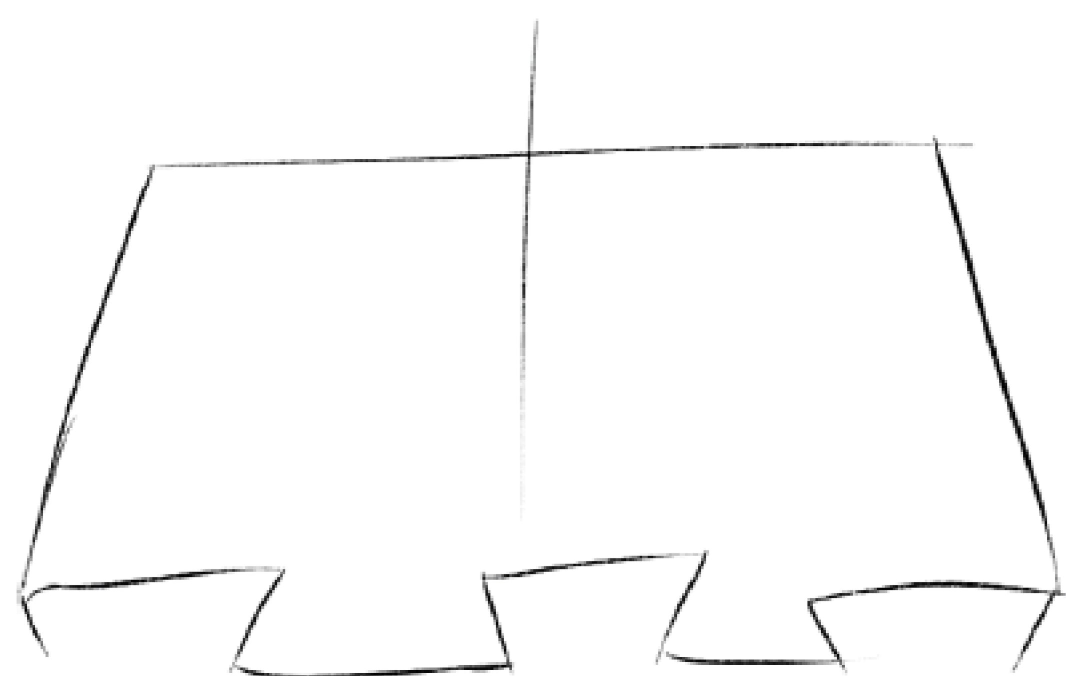


堆积褶皱：布料下垂后堆积起来形成类似弹簧的褶皱，常出现在袖口、裤脚等位置。

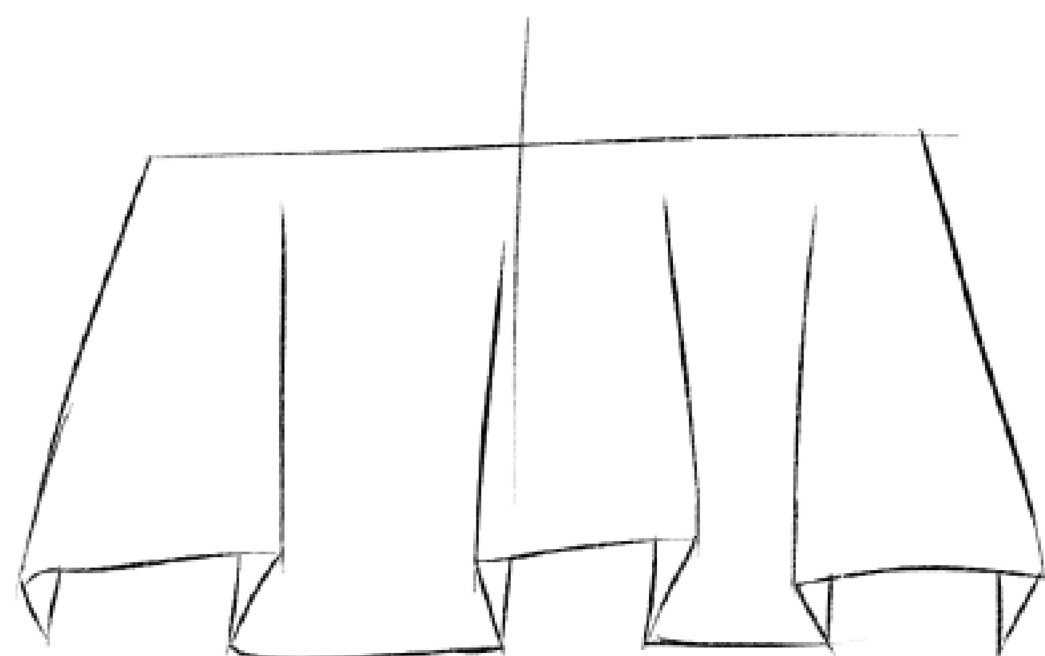


集聚褶皱：布被扎在一起时，褶皱集中且密集，常出现在袖口、腰部等地方。

褶皱的绘制方法



1 勾勒出褶皱的大致形状。



2 绘制出对应的褶皱线。



3 绘制出大褶皱周边的小褶皱。



4 添加阴影效果，使褶皱更加明显。

褶皱深浅的变化



较浅的褶皱：手臂拉直时，衣服的褶皱变少、变浅。



较深的褶皱：手臂弯曲时，衣服随着动作的变化而产生大量的拉伸褶皱。

8.1.2 褶皱的应用

下面介绍漫画人物服饰的多种褶皱应用。

人工制造的褶皱

拉伸褶皱

集聚褶皱

弯曲褶皱

堆叠褶皱

集聚褶皱

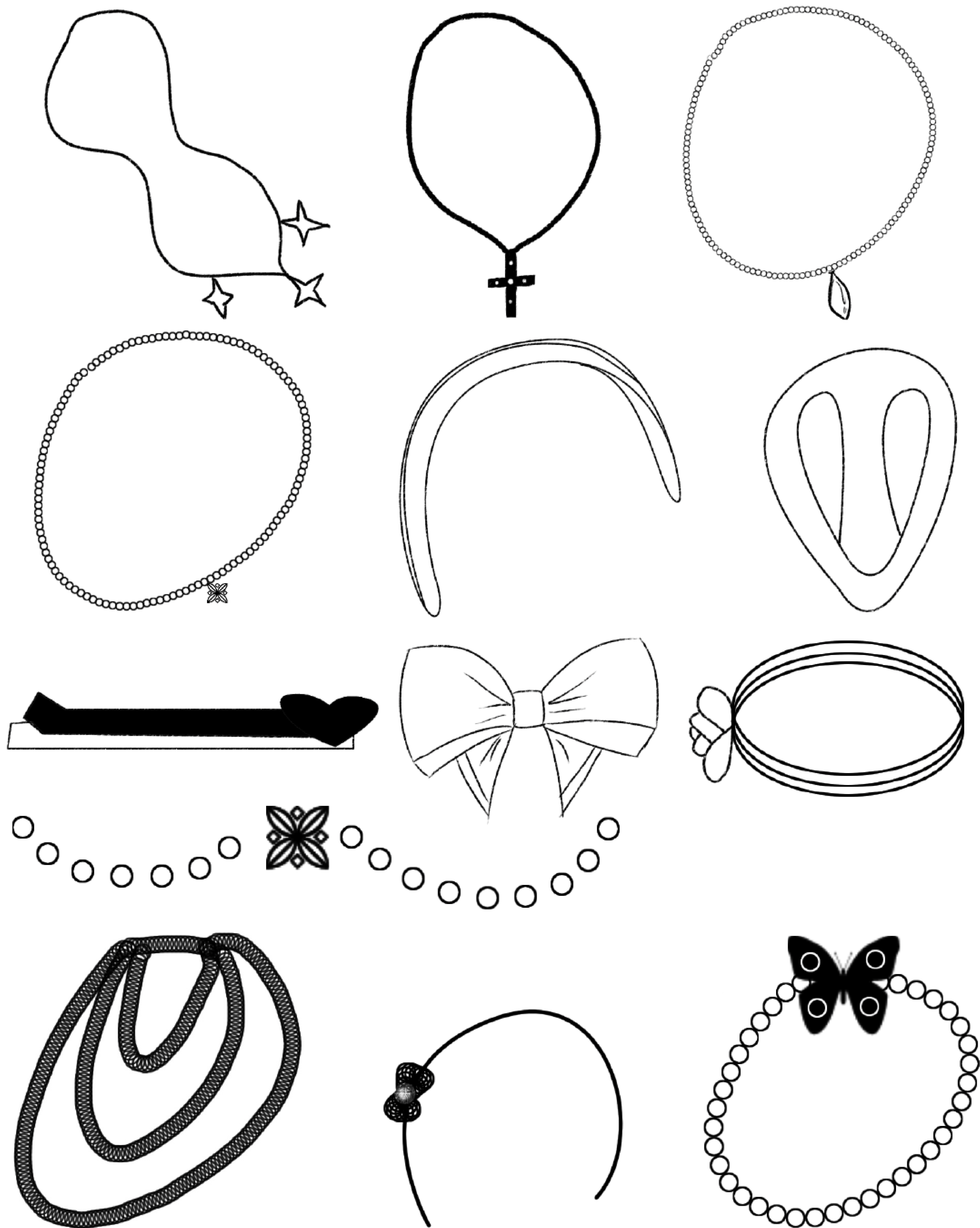
垂吊褶皱

堆叠褶皱

8.1.3　饰品的装饰作用和应用

饰品是用来装饰人物的，不管是在生活中，还是在漫画中，为人物适当地添加饰品会使人物的魅力值立即提升。在漫画中，饰品通常还起到区分角色的作用，一个表现个性的饰品可以体现出一个角色的性格。下面就来看看饰品的作用和应用。

各类不同的饰品





饰品给人物带来的变化





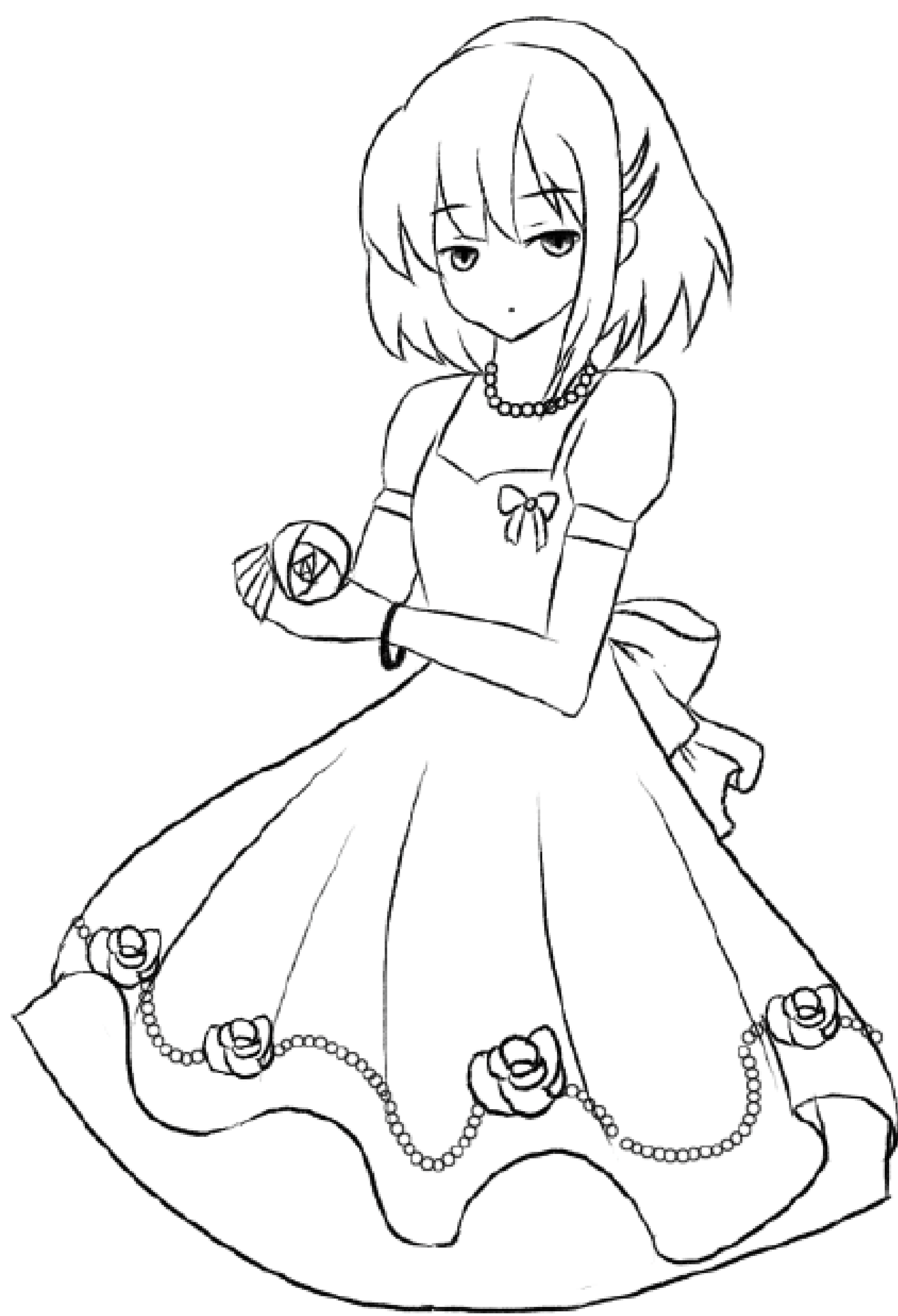
黑色皮绳和金属的十字架使少女更加有个性，黑色与金属给人以冷酷帅气的感觉，一般配戴在洒脱开朗或者冷酷的人物身上。



珍珠项链与宝石使少女更加有贵族气质，且使人物看起来端庄甜美，比较适合淑女或者贵妇。



没有添加饰品的女孩，虽然身着漂亮的裙子，却显得比较单调、朴素。



添加饰品后的女孩，人物的服装一下子丰富了许多，魅力值立即上升了。

8.2　服饰的表现与绘制方法

前面已经学习了关于服装的绘制技法，下面通过实例来讲解如何利用服饰来表现不同的角色。

8.2.1　学生制服

不同的学校有不同的学生制服，但都是以小西装和领带等比较端正整齐的款式为主。

绘制草图

1 用线条勾勒一个女生弯腰的动作。

2 勾勒人物的身体结构，这是一个约为6头身的女生身材，是比较标准的少女身材。

3 绘制出女生的外形样式，扎着两个马尾，上身穿着小西装，胸前垂着领带，下身是小短裙和长袜的搭配。

4 细化人物的头部和衣服，将西装的扣子绘制出来，下身是一件百褶裙，绘制出对应的褶皱线。



整理画面





5 在前面草图的基础上绘制出人物的头部和上半身。注意最终线稿整体要干净，线条要流畅。

6 绘制出阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。注意每处阴影都要根据头发和衣服的形态变化来绘制。





7 绘制人物的裙子、双腿和鞋子，小短裙使女生的双腿显得很修长，使人物看起来更加青春有活力。

8 继续绘制阴影。注意下半身的阴影方向与上半身的阴影方向要一致，腿部的膝盖可适当地添加一些阴影。

9 整理画面，将多余的线条擦去，最终效果图完成。一个可爱的少女绘制完成，身着裁剪整齐的学生装，使人物看起来更加青春有活力。





绘制时一定要注意头发不是紧贴头部的，人物低下头时，头发是自然下垂的。



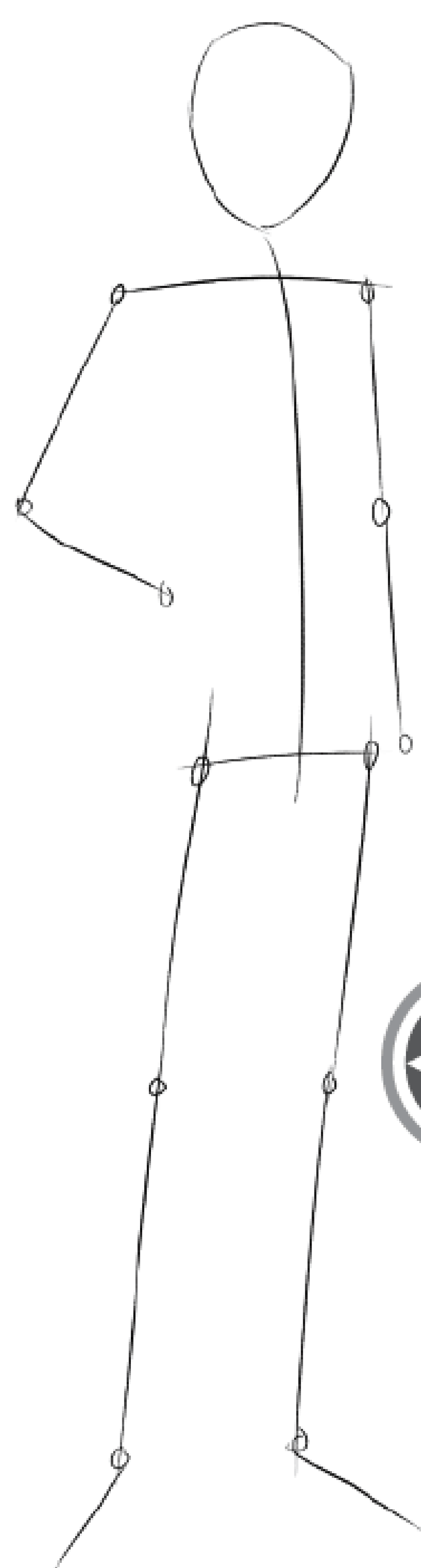
要根据裙子的形态来绘制投影，这样绘制出来的阴影才会体现出裙子的立体感。



8.2.2 休闲服饰

休闲服饰在生活中是比较常见的衣服，可以根据角色性格和特定造型来绘制。

绘制草图



1 用圆圈和线条勾勒人物的身体结构图，以确定人物的动作和位置。



2 根据前面的结构图绘制出一个约7头身的男性身体，注意人体结构要正确。

3 绘制出人物的外形样式，大致是身着休闲的外套和一条比较宽松的牛仔裤。



4 继续刻画人物，添加五官样式，为头发和衣服添加线条，使人物看起来更加立体。



整理画面





5 根据前面的草图绘制出人物的头部和上半身，休闲的上衣，带有装饰性的连衣帽。

6 添加阴影效果，阴影主要集中在人物的头发内部和衣服褶皱的地方，注意褶皱阴影的绘制要正确。



7 绘制人物的下半身，裤腰因为拉伸产生许多褶皱，裤腰处还挂着装饰性的珠子。

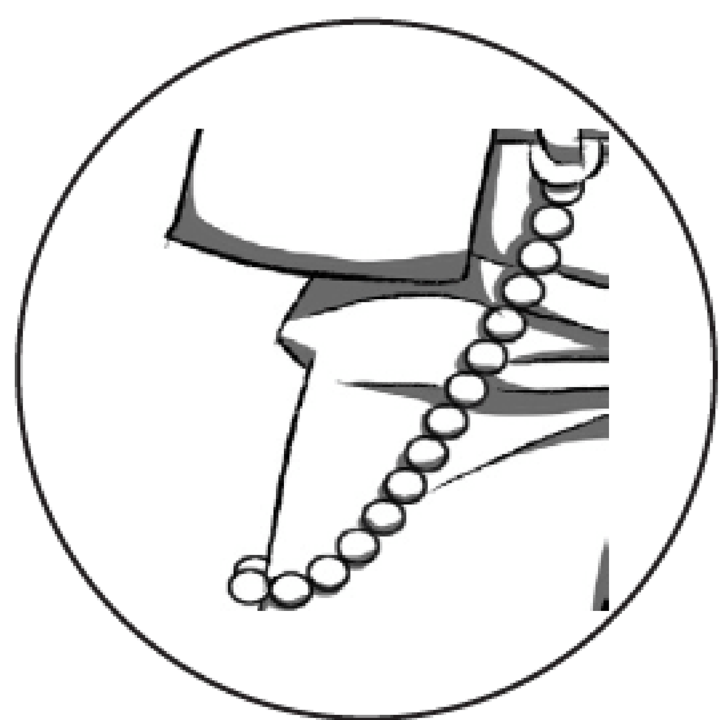


8 绘制阴影，根据褶皱的走向和堆叠的层次来绘制不同形态的阴影，使人物看起来更加立体。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身着休闲服饰的少年，常见的休闲外套，手臂弯曲时，宽松的衣袖产生拉伸和弯曲的褶皱，脖子处戴着项圈，使人物看起来既时尚又有个性。

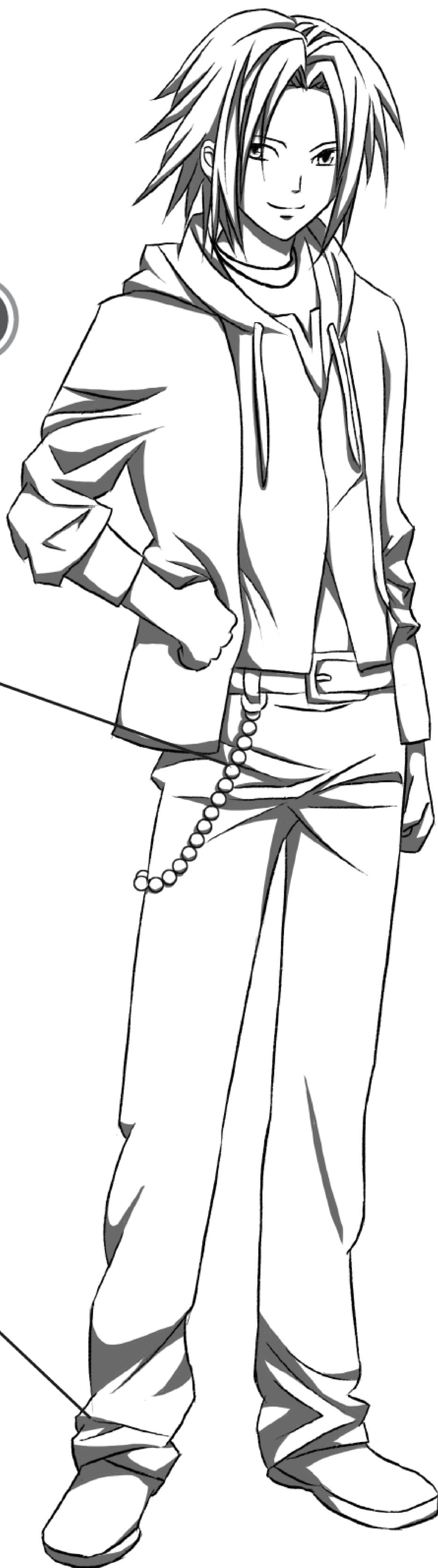




休闲装不缺乏装饰性的物件，特别是裤腰带处，只有休闲装才会出现这种比较前卫潮流的挂件。



因为裤子比较长，所以在脚踝处产生堆叠的褶皱。



8.2.3　正式服饰

不同的正式场合会有不同的正式装，如职业装、西装、礼服都是正式装。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的动作姿态。



2 根据前面的线条绘制出女性的身体结构，人物约为8个头身，身材比较高大修长。



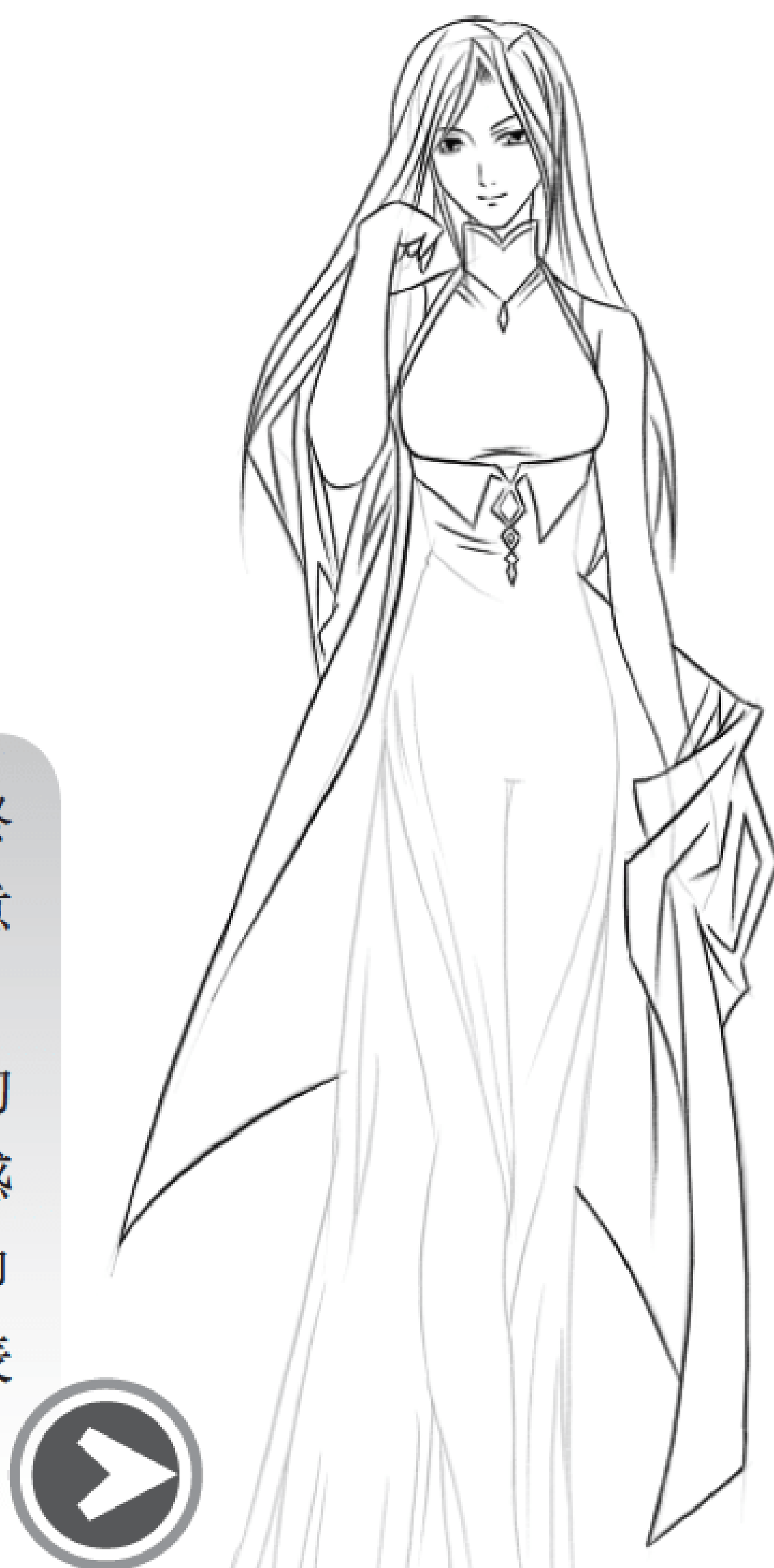
3 根据人物的体型绘制出比较贴身的礼服，样式类似旗袍，两只手臂挽着一条披巾。



4 继续刻画草图，将人物的五官绘制出来，成熟的女性五官比较立体，身材凹凸有致。



整理画面



5 绘制最终线稿图，注意线条要流畅，特别是头发的绘制，层次感要分明，披巾的褶皱感要表现出来。



6 绘制阴影效果，根据人物头发的层次和衣服的褶皱来绘制阴影，注意光源的方向是从上而下照射的。





7 绘制人物的下半身，一袭裙尾飘摆在身后，注意要表现裙子的柔软，主要在于褶皱要细密，线条要流畅。



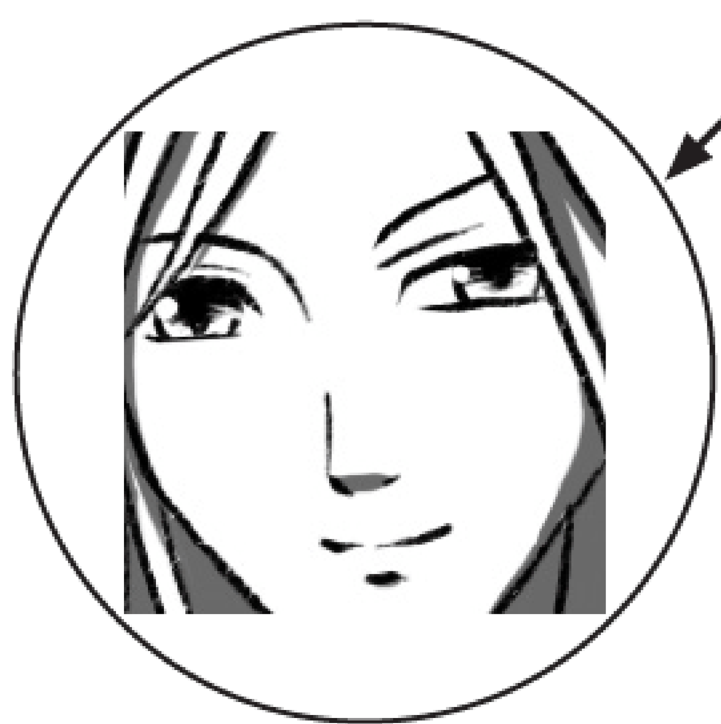


8 绘制阴影，根据褶皱来绘制阴影效果，使裙子的立体感和画面感更加强烈，也使衣服的层次感体现出来。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身着礼服的成年女性，女性高挑的身材使礼服的魅力展露无遗，简单而不失贴身裁剪的礼服，一颗菱形的项链使女性空白的脖颈增添了几分华丽而淡雅的气质。







成熟的女性五官比较立体，双眼比较狭长，鼻梁可适当地绘制出一点，使人物五官的立体感增强。



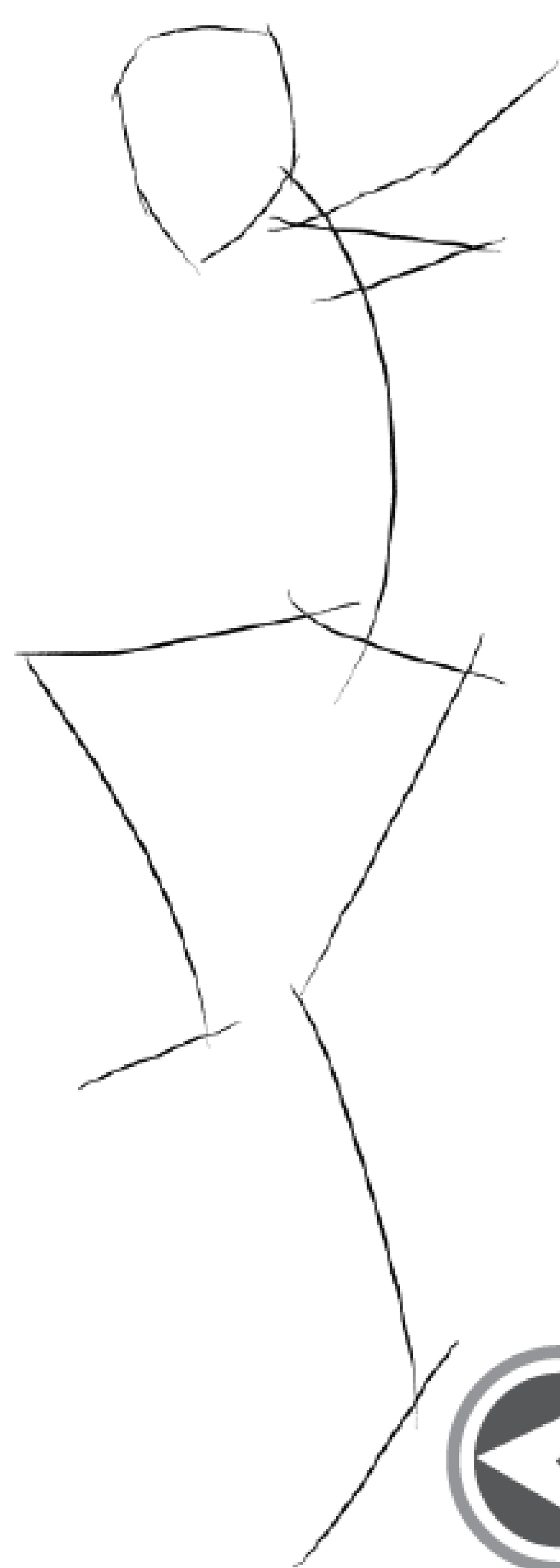
一件漂亮的礼服也要搭配一双漂亮的鞋子，高系脚腕的装饰丝带使腿看起来不会那么单调。



8.2.4 运动服饰

运动服饰主要以宽松为主，合身的运动服能使人物看起来更加阳光有活力。

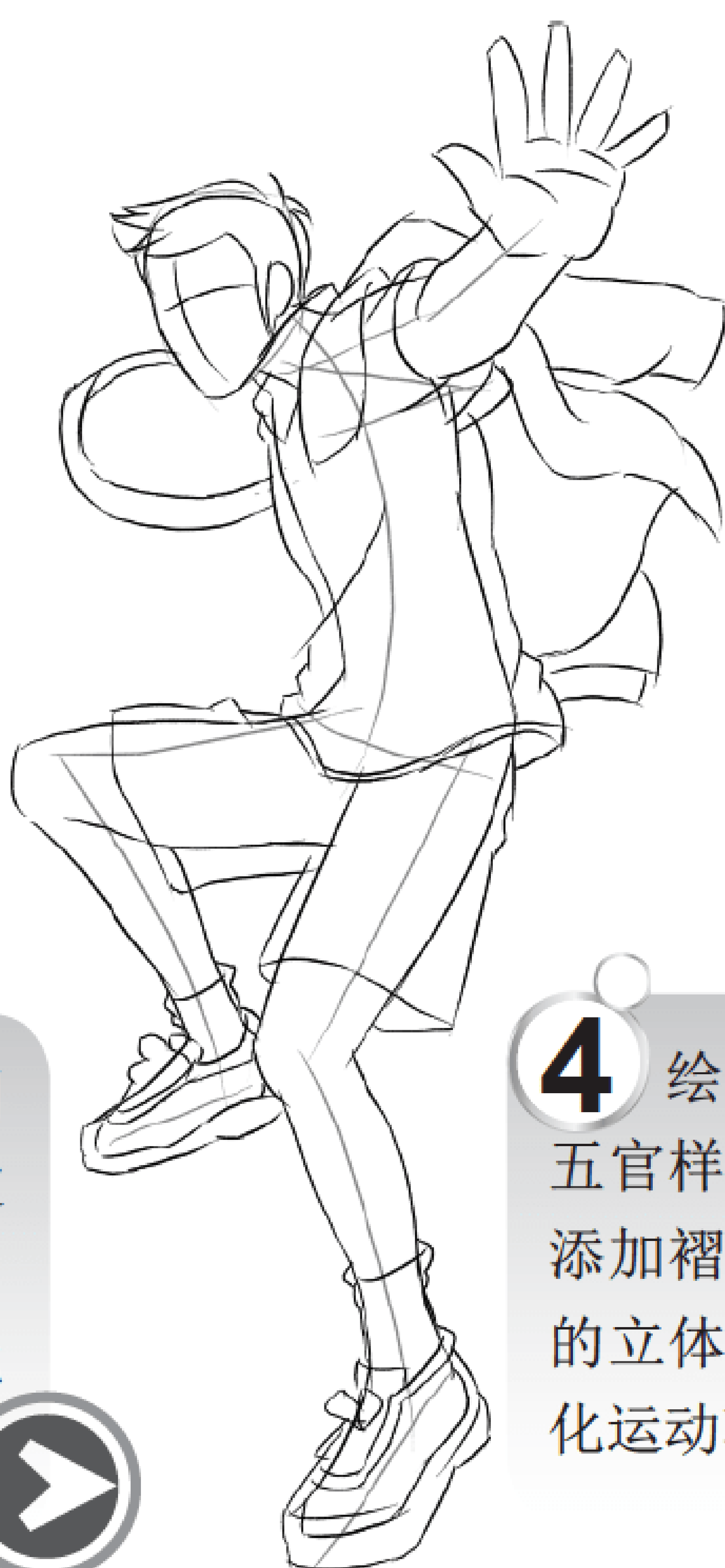
绘制草图



1 身着运动服的人物通常是比较有活力的人物。首先用线条为人物勾勒一个幅度比较大的动作。



2 绘制出人体结构，因为近大远小的透视关系，人物的手臂变短、手掌变大，因为侧面的原因，人物的右肩看不到。



3 根据人体绘制出人物的外形，这是一个瞬间动作，所以人物的衣服比较有动感。



4 绘制出人物的五官样式，为衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强，细化运动鞋。

整理画面





5 整理画面，根据前面的草图绘制出人物的头部和上半身，人物结构比较复杂，注意不要把人物的衣服线条弄混乱了。

6 添加阴影效果，人物的层次感立即显现，注意手掌只需在纹理上表现出阴影即可。





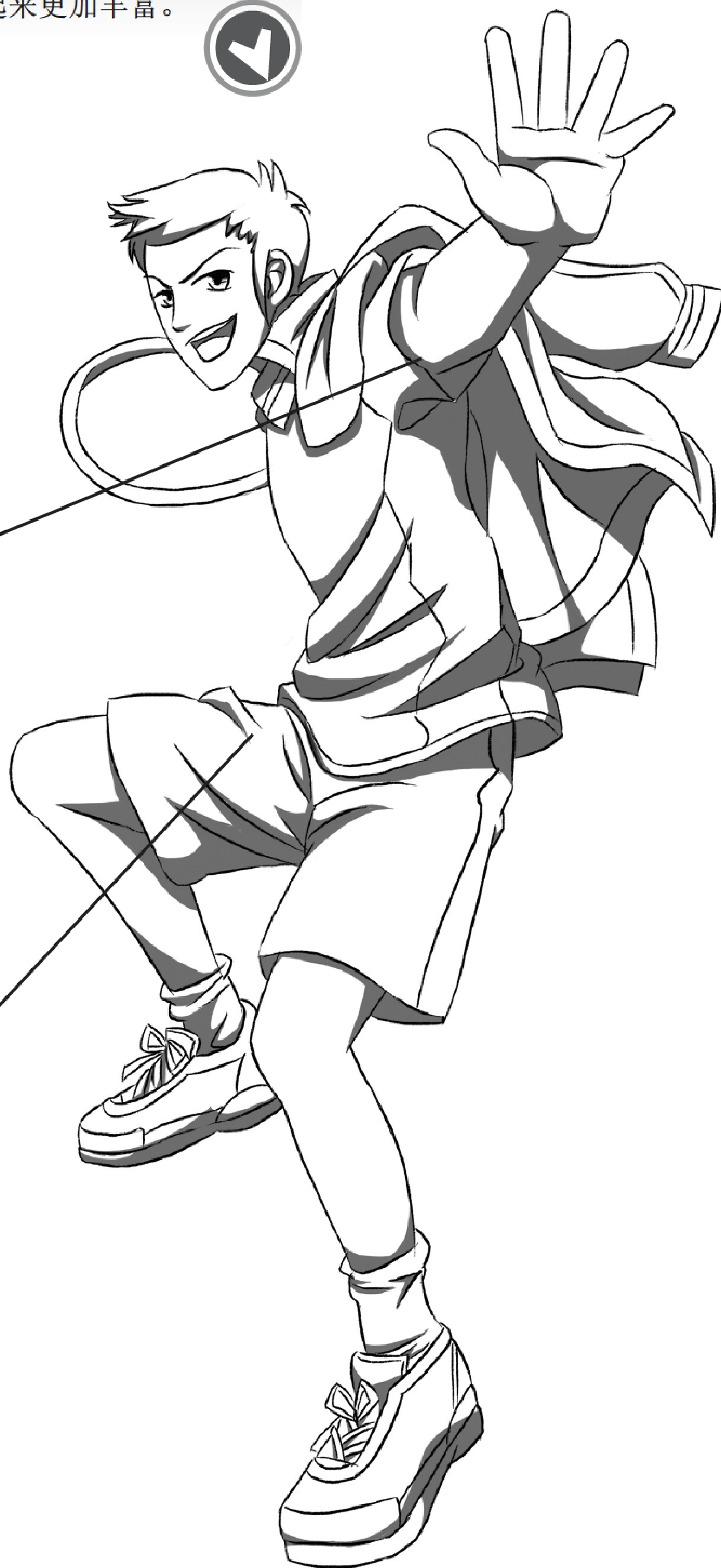
7 绘制人物的下半身，运动服的裤子比较宽松柔软，所以线条感比较柔顺弯曲。

8 绘制阴影效果，主要的阴影集中在褶皱的部分和右腿处，衣服阴影要根据褶皱的形态来绘制。



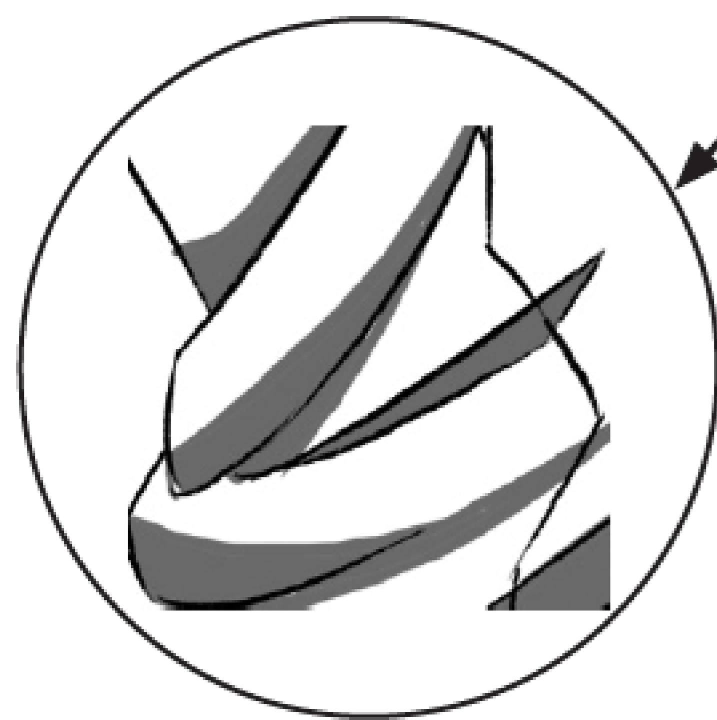
9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个热血型少年，身着运动服，肩膀上还披着一件运动服外套，强烈的动作表现使画面看起来更加丰富。







因为透视关系使手臂变短，绘制时一定要根据关节来绘制手臂结构。



腹部的衣服因为身体的动作而产生拉伸堆积的褶皱。

8.2.5　古代服饰

古代服饰使人物更具有古典魅力，长衣长袖使人物看起来飘逸且有气质。

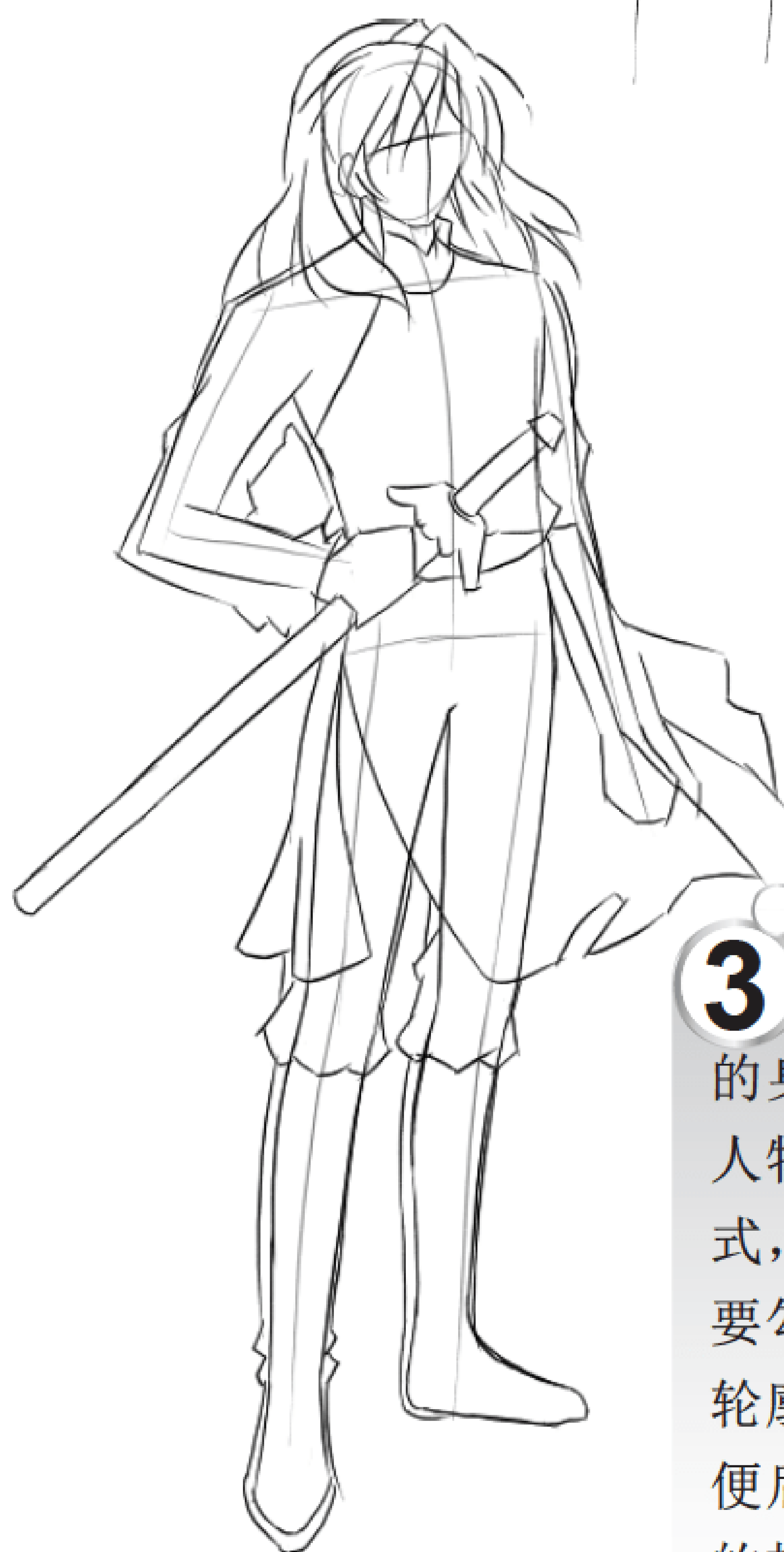
绘制草图



1 用简单的线条绘制人物的动作姿态。这是一个两腿直立，一只手叉腰的动作。

2 绘制出男性的身体结构，身材约为8个头身，高大健壮的身躯穿上古装显得更加威猛。







3 根据人物的身体勾勒出人物的外形样式，注意只需要勾勒出外形轮廓即可，以便后续有充分的想象空间。



4 为头发添加线条，使头部更加丰富立体，绘制五官样式，并为人物的衣服添加褶皱，完善每根手指的形态。





整理画面





5 整理画面，在前面草图的基础上绘制出最终线稿。注意人物的头发要有层次感，衣服的褶皱动向要正确。

6 添加阴影效果。根据每缕头发的形态绘制阴影。注意人物脸部的投影也要绘制出来，衣服要根据褶皱绘制阴影。





7 绘制出人物的下半身，一袭裙摆飘扬，脚穿一双高筒靴，这是古装常见的服饰搭配。

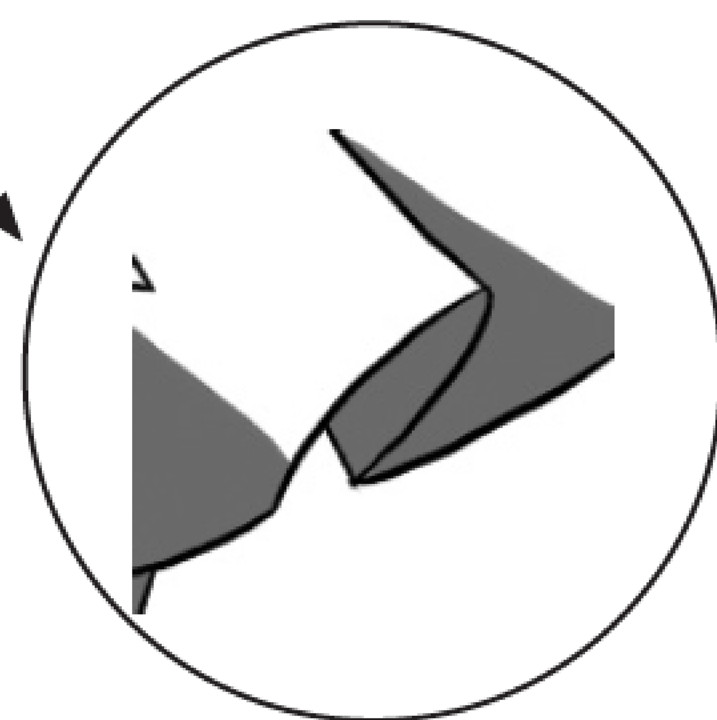
8 绘制阴影效果。根据衣摆的动向绘制阴影，因为裙摆的遮挡而使左膝的阴影分布得比较多。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。古装的特点就是衣衫比较长，衣摆宽松，脚穿长靴。





绘制五根手指时注意形态动向要正确，手指的关节位置要表现出来。



注意衣摆的褶皱绘制，宽松的衣摆会出现重叠的现象。

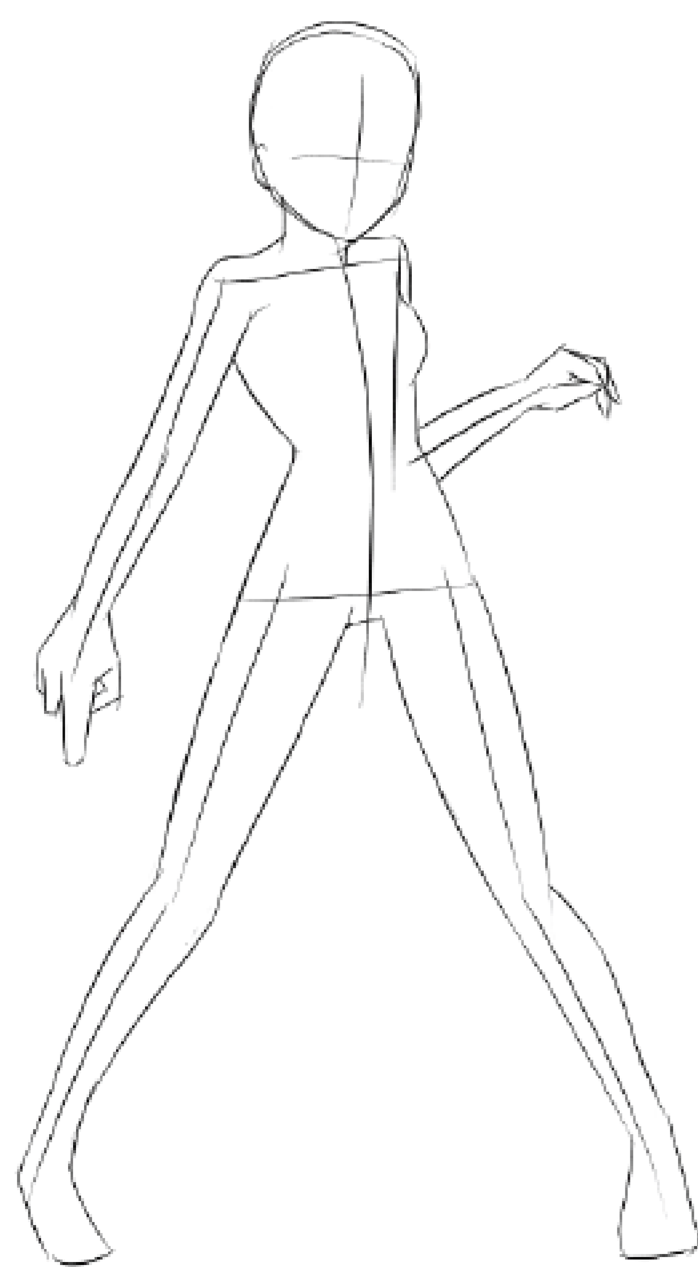


8.2.6 奇幻服饰

在魔幻或者科幻类型的漫画中，常出现特定的战士或者拥有异能的人物，会身着奇特的服饰，使读者倾心不已。

绘制草图





1 用线条勾勒出人物的站立姿势，两腿分开直立，一只手臂弯曲。

2 绘制出一个女性的身体结构，约为6头身的比例。



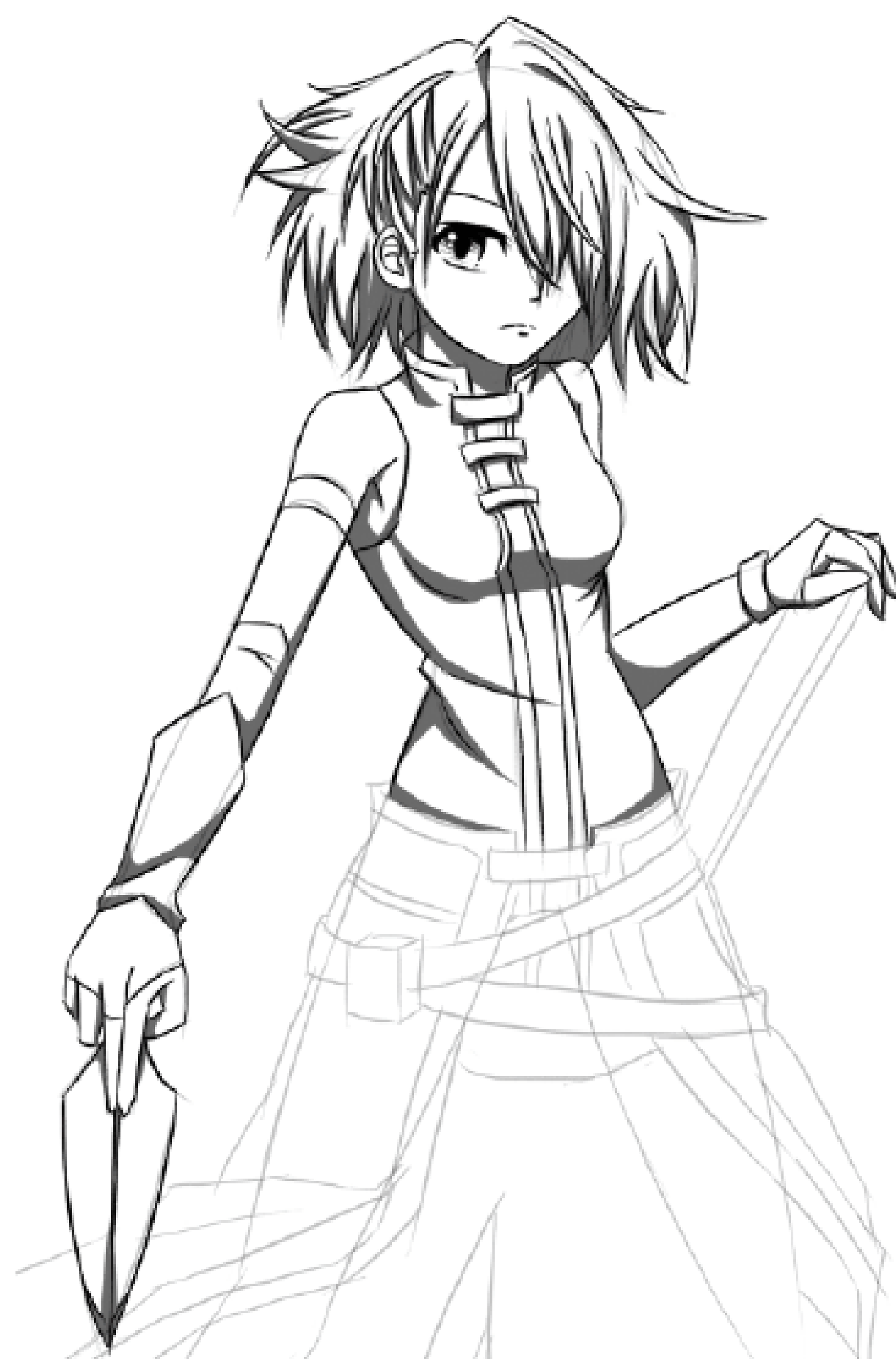


3 绘制出人物的外形样式，上半身是贴身的款式，下半身是飘扬的裙摆。

4 继续刻画人物的外形，为人物添加五官，绘制出衣服的褶皱和纹理。

整理画面





5 在前面草图的基础上绘制出人物的头发、五官和上半身，头发比较细碎，注意层次感要分明。

6 添加阴影效果，因为上半身衣服比较紧，凸显出女性曲线感，阴影也要根据人体结构来绘制。



7 绘制出人物的裙子和双腿，注意衣服和饰品的层次感要表现出来，绘制双腿时线条要流畅，要有粗细的变化。





8 添加阴影效果，根据每处饰品的形态和衣服的褶皱绘制阴影，裙摆内部布满阴影。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个比较机械化的人物形象，身着复杂的衣服，还戴着多种需要战斗的工具，以及人物的姿态动作，使人物看起来更加生动。



眼睛是人物的一大亮点，正确的神态表现可以使人物形象倍增魅力。

绘制阴影时要根据人物的胸部来绘制，这样才能体现出衣服的贴身感和人物的立体感。

第9章

人物角色造型的绘制技法



一个故事是由多种不同的人物角色构成的，漫画同样也是，通过不同角色的演绎，使一部漫画的内容变得更加丰富精彩。本章将从人物造型的基础知识讲起，到人物造型的实例应用，使读者了解角色造型的意义，以及不同角色造型的实例绘制，达到独立完成绘制设定人物的要求。

9.1 人物造型的基础知识

看过无数的漫画后，很多读者都会有自己倾心的漫画角色，如何使自己也能创造出喜欢的角色，这时人物造型最为关键，要想塑造出一个有着独特风格的漫画人物，人物的外形是首先要考虑的因素。下面通过人物造型的基础知识来了解一个好的角色所必备的条件。

9.1.1 了解人物造型的意义

什么是造型？怎样给角色造型？不同的角色需要哪些必备的条件？通过前面已经学过的知识来进行融会贯通，塑造出自己喜欢的角色。

服饰造型



人物原形



穿制服的工作人员



穿着学生装的学生

根据人物的服饰可以区分不同身份，通过以上女孩不同的服装可以看出来，穿着制服的女孩是一名社会工作人员，而穿着学生装的女孩是一名在校学生，这就是人物不同服饰的造型。同时也可以从不同的服饰风格看出人物的性格来，同一件服饰可以有很多种穿法，不同性格的人物会选择自己的穿法，如穿外套，文静内向的女孩会选择将外套扣起，而外向开放的女孩会将外套披着或者敞开，这就是服饰造型的方法。

身材造型



丰满的身材



清瘦的身材



小巧的Q版身材

Q版人物更能体现角色的喜怒哀乐，所以一般在人物情绪激烈时将人物Q版化。

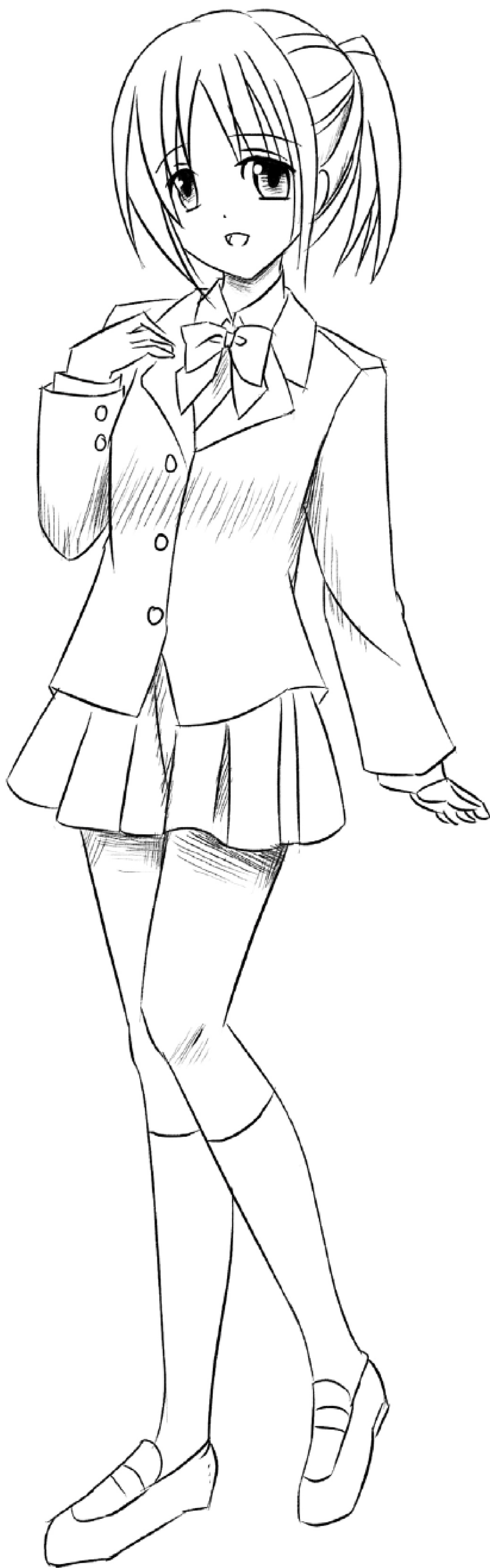
除了根据人物的服饰能够看出人物不同的身份外，还能根据人物的体型来区分人物，根据人物的体型可分为肌肉型、健壮型、肥胖型、丰满型、苗条型和瘦弱型，根据人物的头身比例可分为高大型、适中型和矮小型。不同的年龄也可以用身材来区别，如儿童的身材一般是在4～5个头身左右。不同的身份也可以用身材来区别，如模特的身材一般是在7～9个头身左右。



以上列举的3种身材，是同一个发型穿着，从人物不同的身材就可以区分出人物来，所以人物身材的塑造也是角色造型的一个重要条件。

9.1.2 人物造型的应用

了解了造型所必备的条件，那么需要为哪些人物造型？下面就要对角色的分类进行简单的介绍，然后才能合理地塑造出令人难忘的角色。角色分类如下。



主角：主角是故事里最重要的人物，从故事开始到结束贯穿始终，是所有人物中最耀眼、最突出的一个。在设计主角的时候，一定要突出角色的个性，使读者产生兴趣。

次主角：次主角同样也是不可缺少的重要角色，重要性仅次于主角，和主角一起使故事变得更加生动、有趣。设计次主角的时候要注意与主角之间的关系，尽量与主角形成较大的差异，这样才更加吸引人。

配角：配角是起到陪衬作用的角色，一般是主角的家人、朋友、邻居或者竞争对手等，他们围绕在主角周围，起着重要作用，也许是互补，也许是敌对。有了配角的衬托，主角的特征才能更完美地突显出来，故事才能变得更加生动、有趣。

跑龙套角色：跑龙套角色是在故事中露个面，说两句简单的台词就很快消失的角色，主要用于烘托故事的内容，没有太大的影响，只是体现一种客观的视觉存在，但想要强调场面的气氛时，加入这种角色就会有很好的效果。在设计这种角色的时候要注意与配角的区分，让它的特点不要那么突出，以免使故事角色之间的层次不清。

群众角色：群众角色可以说成是“会动的背景”或者“沉默的气氛师”，简单地说就是烘托故事气氛的角色，例如街道上的行人、百货店里的顾客等，他们自然地融入故事中，但又不会被过多关注，与跑龙套角色的区别就在于群众角色在故事中往往没有名字、职业，更不会有台词，是完全不会被注意的角色，但他们却是故事中不可或缺的。合理运用群众角色可以很好地渲染场景的气氛。

除了塑造单个人物之外，还有组合塑造，组合可以是恋人或者朋友，也可以是任何角色。

9.2　主角造型

前面已经简单地了解了角色的基本知识，那么怎样塑造，才能将一个让读者难忘的主角打造出来？下面通过几个实例来进行主角塑造的绘制。

9.2.1　活泼的女仆

活泼的女仆形象通常是身着女仆装的女孩，性格活泼开朗，设定形象时应该是一个比较俏皮的样子。

绘制草图

1 绘制一个女孩站立的姿势，一只手叉腰，双膝靠拢。



2 勾勒出人物的身体结构。注意漫画人物的身材比较丰满修长。





3 勾勒出人物的外形样式。注意女仆装主要以白色围裙和花边为主，绘制时可用线条表现衣服的大致轮廓。



4 继续刻画人物，为头发添加线条，使头发层次丰富起来，并为人物添加一个俏皮的表情，最后给衣服添加褶皱效果。



整理画面



5 用干净的线条勾勒出人物上半身的线稿。注意绘制头发的线条时整体要看起来流畅，头发要有飘动的感觉。





6 添加阴影，根据每缕头发的形态来绘制阴影。注意受光面要表现出来，衣服要根据褶皱来绘制阴影。





7 绘制出人物的下半身，根据草图仔细地将围裙的花边绘制出来，添加细小的褶皱会使围裙看起来更加精致。





8 绘制阴影效果，下半身的阴影方向要与上半身的阴影方向一致。注意腿部的阴影绘制，小腿膝盖可适当地添加阴影表现关节。



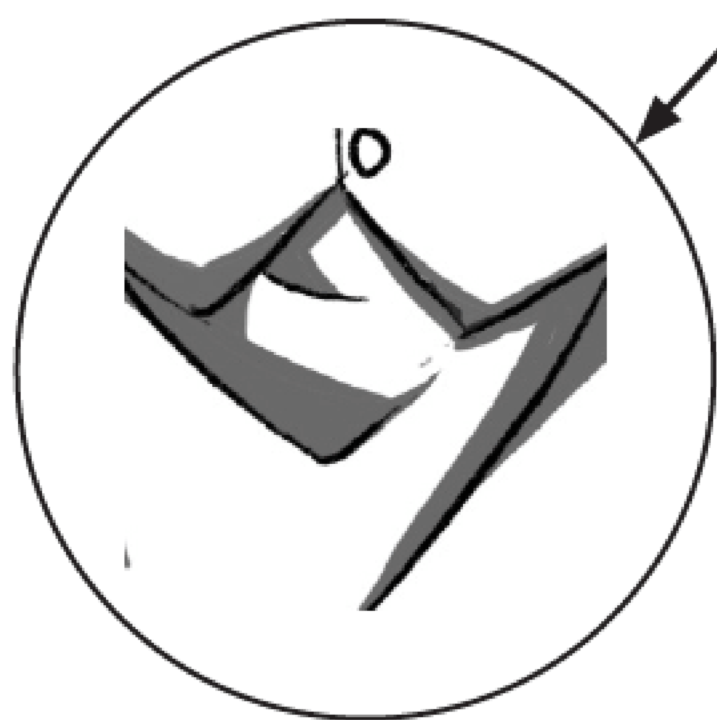
9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个俏皮可爱的女仆角色，主角人物的特色通常比较明显，如女仆可爱的发型，长长的头发使人物看起来更加有魅力，俏皮的眼神、丰满的身材，这样一位天使面孔、魔鬼身材的主角人物让读者一眼便能够记住。







人物表情的绘制是关键，女孩一只眼睛闭起，一只眼大睁，嘴巴呈“O”型，表现人物俏皮的表情。



围裙的两边系在腰部，使围裙产生垂吊的褶皱效果。

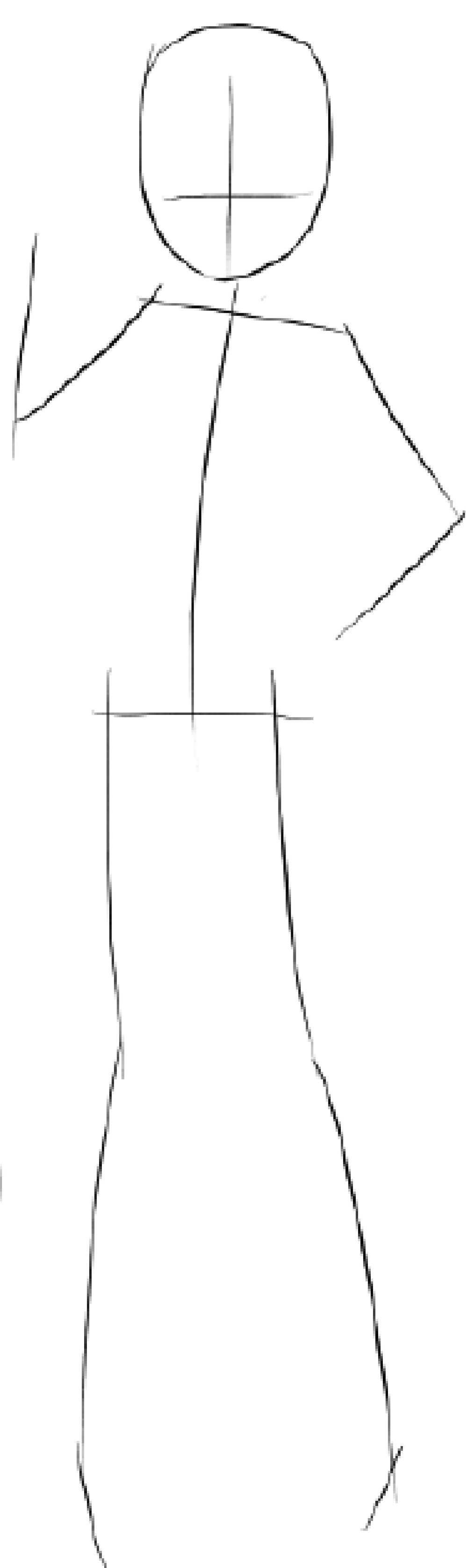
9.2.2 直爽的学生

直爽的人物从人物的一个动作便能够看出性格来，下面来看看直爽的学生如何绘制。

绘制草图

1 勾勒女孩微侧身的姿势，两腿直立，一只手臂弯曲向后，另一只手臂放在腰处。





2 根据线条绘制出人物的身体结构，人物大约是6头身，是标准的少女身材比例。







3 绘制人物的头发、衣服和靴子，这是一套学生的装束，长长的头发披散在身后。





4 绘制人物的五官，为衣服添加褶皱，完善衣服的纹理和装饰，使人物更加完整。



整理画面





5 整理画面，绘制出人物头部和上半身的线稿。注意飘散的头发会比较分散，每缕头发的形态也会不一样。

6 绘制阴影。根据人物头发的层次感绘制头发阴影，根据衣服褶皱和人体的凹凸感来绘制身体的阴影。



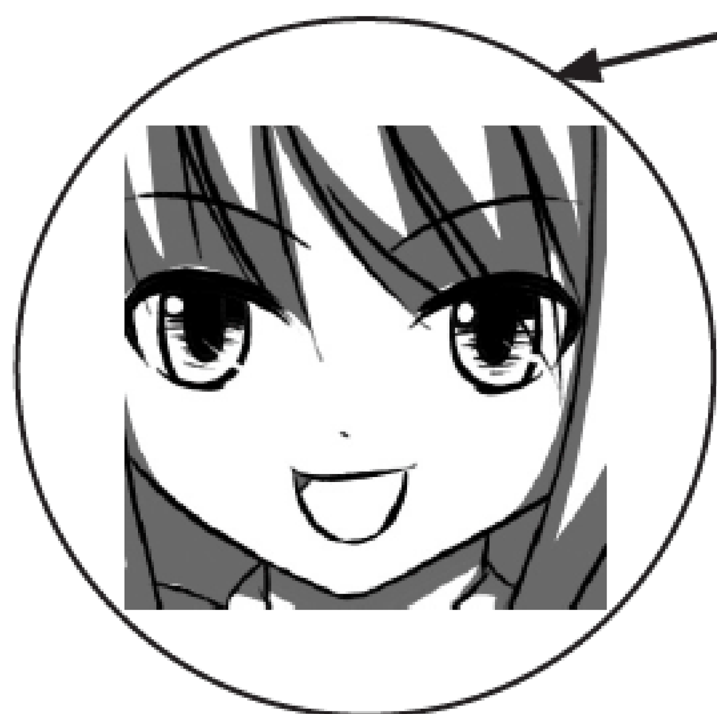
7 绘制出人物的百褶裙和双腿，注意裙子的边缘并不是整齐的，要根据褶皱绘制出层叠的感觉。

8 添加阴影效果，衣服要根据每个褶皱来绘制阴影，大腿处可以适当地添加一些阴影。

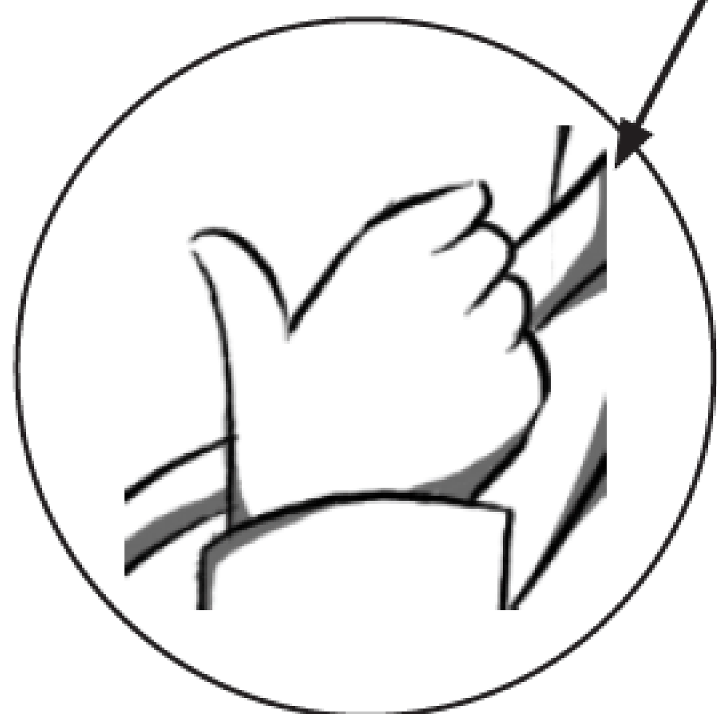


9 整理画面，将多余的线条擦去，调整画面不当的地方，一个直爽的学生绘制完成。





眉毛上挑，大睁着双眼，嘴巴张开，嘴角上翘，表现人物开朗的性格。



根据人物的表情绘制出相应的手势，使人物的性格表现得更加明显易见。

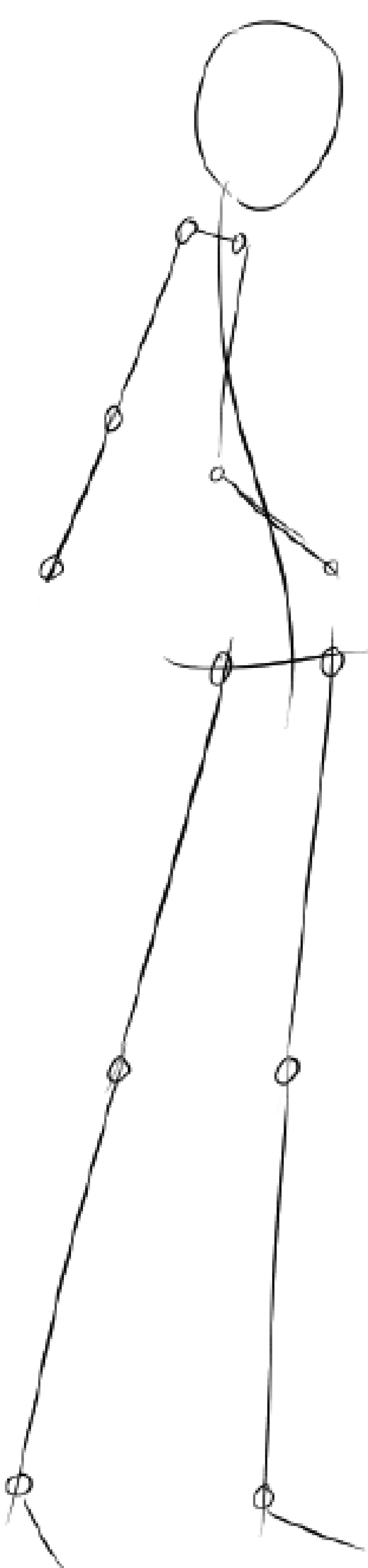
9.2.3　冷酷的剑客

剑客在古装漫画中比较常见，通常是身形高大、健壮，手握一柄长剑，威风凛凛。

绘制草图

1 用线条和圆圈勾勒出一个人物站立的样式，这是一个侧面站姿，所以肩膀比较窄。







2 根据结构图勾勒出男性的身材结构，人物大约为7～8个头身，侧面身姿比较瘦弱。







3 绘制出人物的外形轮廓，头发束起，身着一袭长风衣，手握一柄长剑，整个人物有一种杀气腾腾的感觉。

4 继续刻画人物的细节部分，为人物添加一个比较冷酷的表情，并为衣服添加一些褶皱使人物看起来有立体感。



整理画面





5 在前面草图的基础上，绘制出人物的头部与上衣线条，注意线条棱角要分明。

6 绘制阴影效果，根据褶皱铺一层阴影，使衣服的立体感更加强烈。注意要根据褶皱的形态来绘制阴影。



7 继续绘制人物的下半身和长剑。注意线条要流畅，要有粗细变化，特别是衣角处，线条可稍粗一些。



8 绘制阴影效果，使人物的立体感和画面感更加强烈，也使人物的层次感更加明显。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个冷酷的剑客形象少不了冷酷的表情，飘扬飞舞的衣摆，手握一把霸气十足的长剑。



一对冷酷的眼神，紧闭的嘴唇，尖尖的下巴，冷酷的表情使人不寒而栗。

因为裤脚太长而堆叠在脚踝处的褶皱效果。



9.2.4 帅气的法师

从字面上可以看出法师并不是老头也不是女孩，而是一个俊美的青年人物，所以在设定人物时首先想到的是一个男性的人物角色。

绘制草图

1 用简单的线条勾勒一个站立姿势的人物，骨架高大修长，可以看出是一个男性人物。

2 根据线条绘制出人物外形的轮廓，宽大的衣着表现法师的装束不同于常人。

3 细化人物的头发和衣服的褶皱，绘制人物的五官，人物大致的草图基本完成。

4 进一步刻画人物细节，擦去多余的线条，使画面的轮廓更加清晰。

整理画面





5　绘制出人物的头部和上衣部分。注意绘制衣服的褶皱时，线条要直顺，要有粗细的变化。

6　绘制人物的阴影，使人物看起来更加立体有层次感。注意阴影的边缘要平滑。





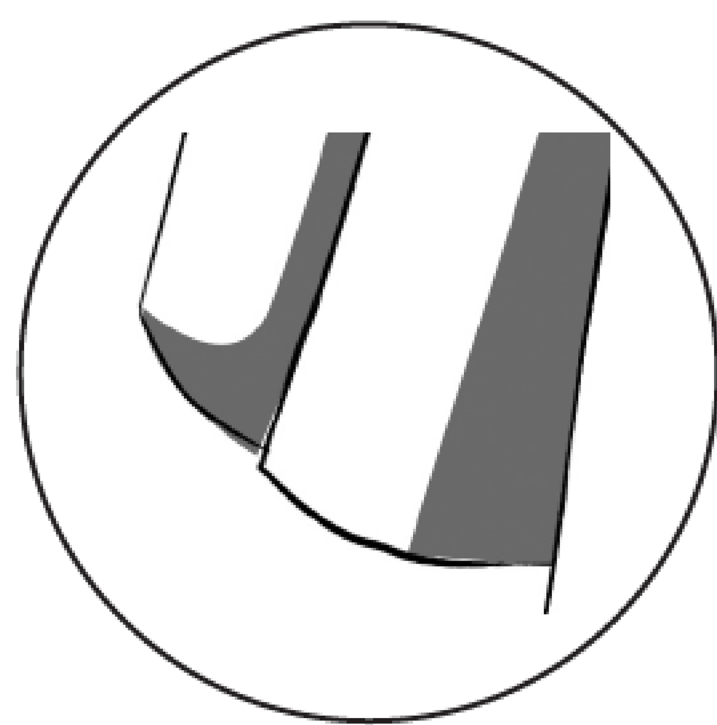
7　绘制出人物的下半身，人物的裙摆比较宽大，所以产生许多的褶皱效果。绘制时注意线条要流畅。

8　添加阴影效果，使裙摆和双腿的层次感更加明显，注意衣服的阴影要根据褶皱来绘制。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。高大的身躯身着宽松的服饰，使人物看起来既魁梧又神秘，帅气的面孔使法师这个身份更具有故事感。



棱角分明的面孔，眉清目秀的五官，虽然戴着一副眼镜显得文质彬彬，却使人物看起来更加神秘。



宽松的衣摆产生重叠的褶皱感，在装饰的花边和裙摆中比较常见。

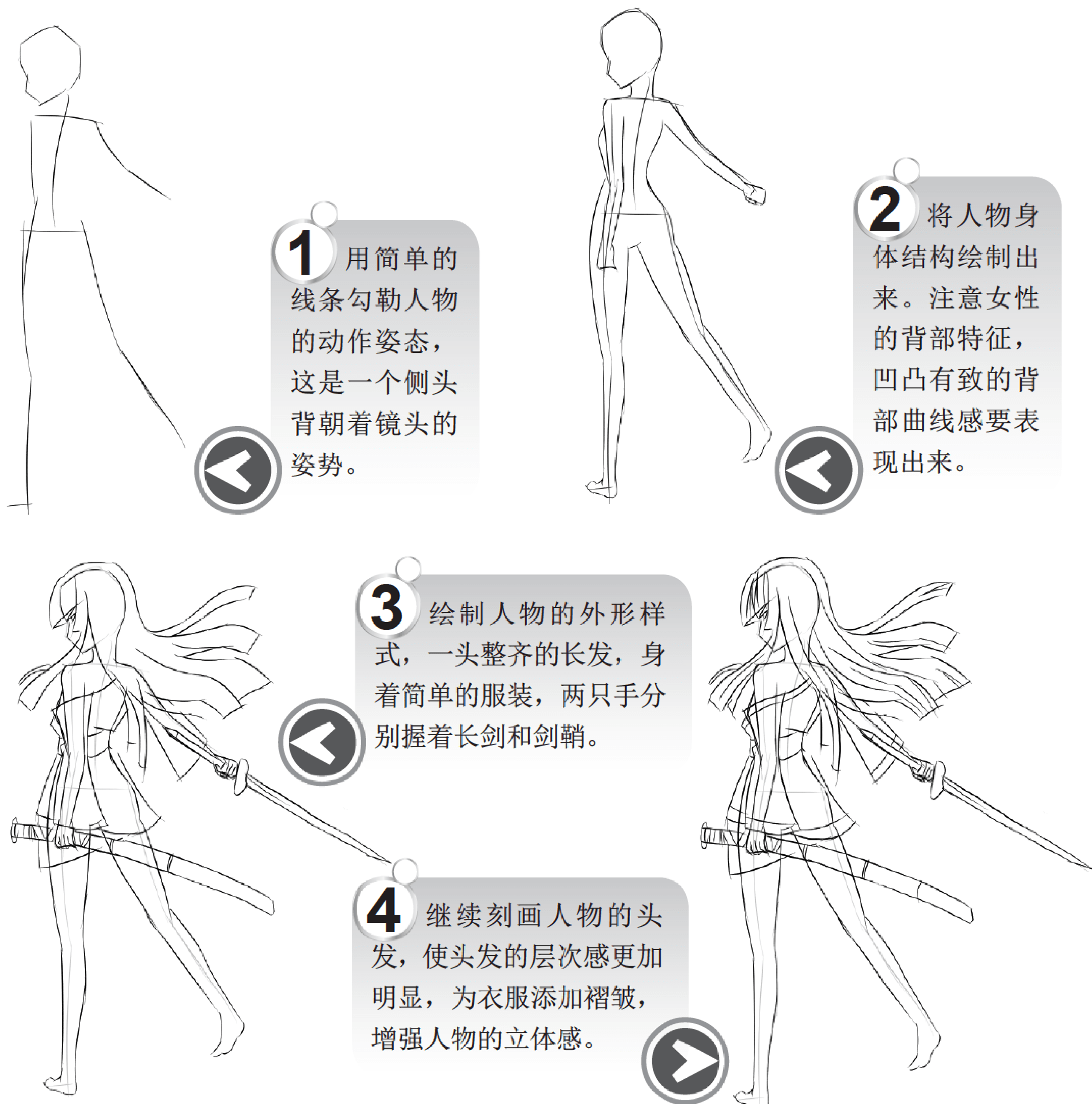
9.3 配角造型

配角主要是起到衬托主角和围绕主角展开故事的一个角色，也是起到至关重要的人物之一，所以在进行配角人物的设定时，既要有特色，又不能盖过主角的锋芒。

9.3.1 神秘的杀手

为神秘的杀手造型时，通常是掩饰人物的外貌特征，也可以通过镜头和环境的因素掩饰人物的主要特征，既可以表现人物的神秘感又可以表现作为杀手而不惧人前的冷酷感。

绘制草图

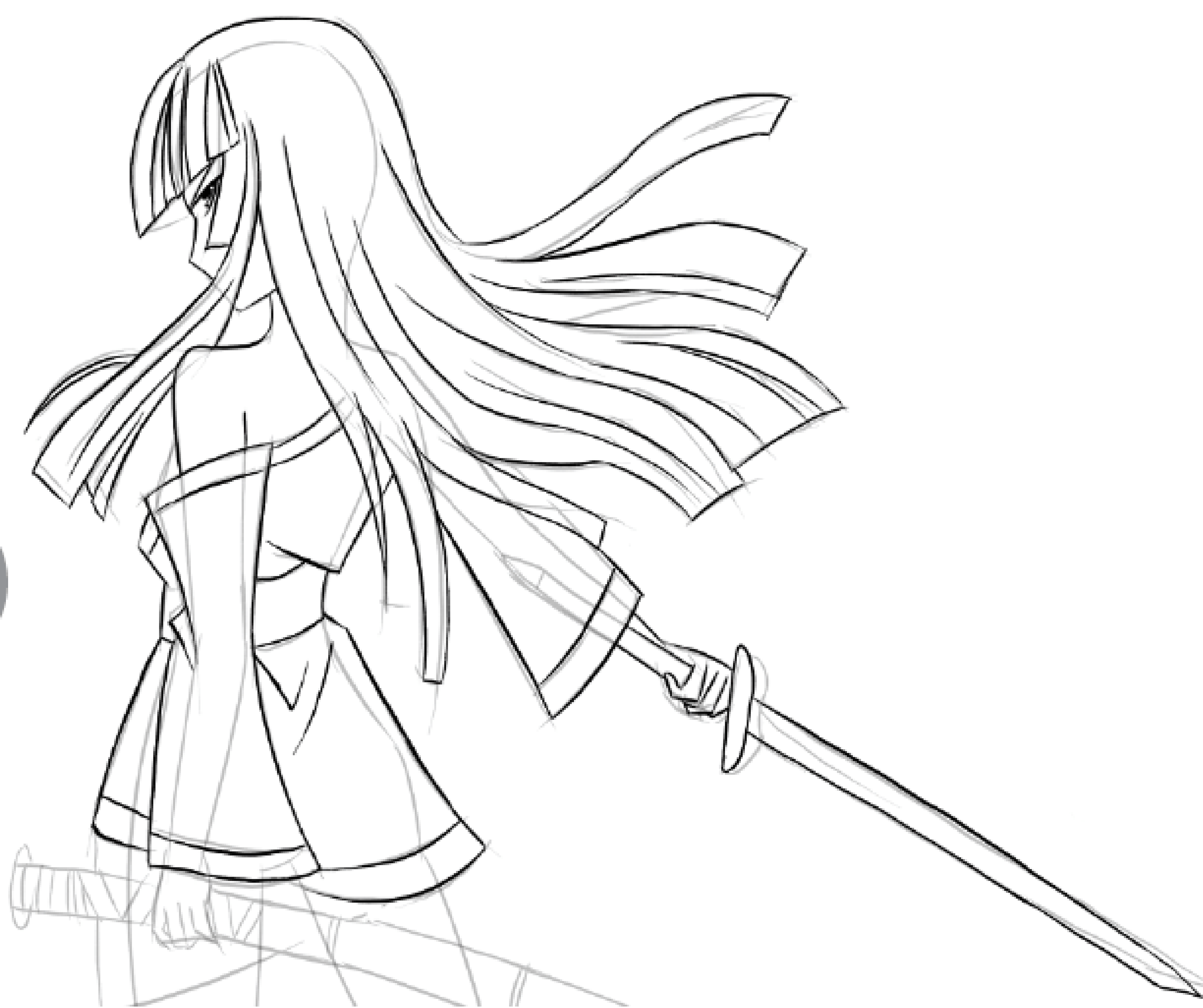


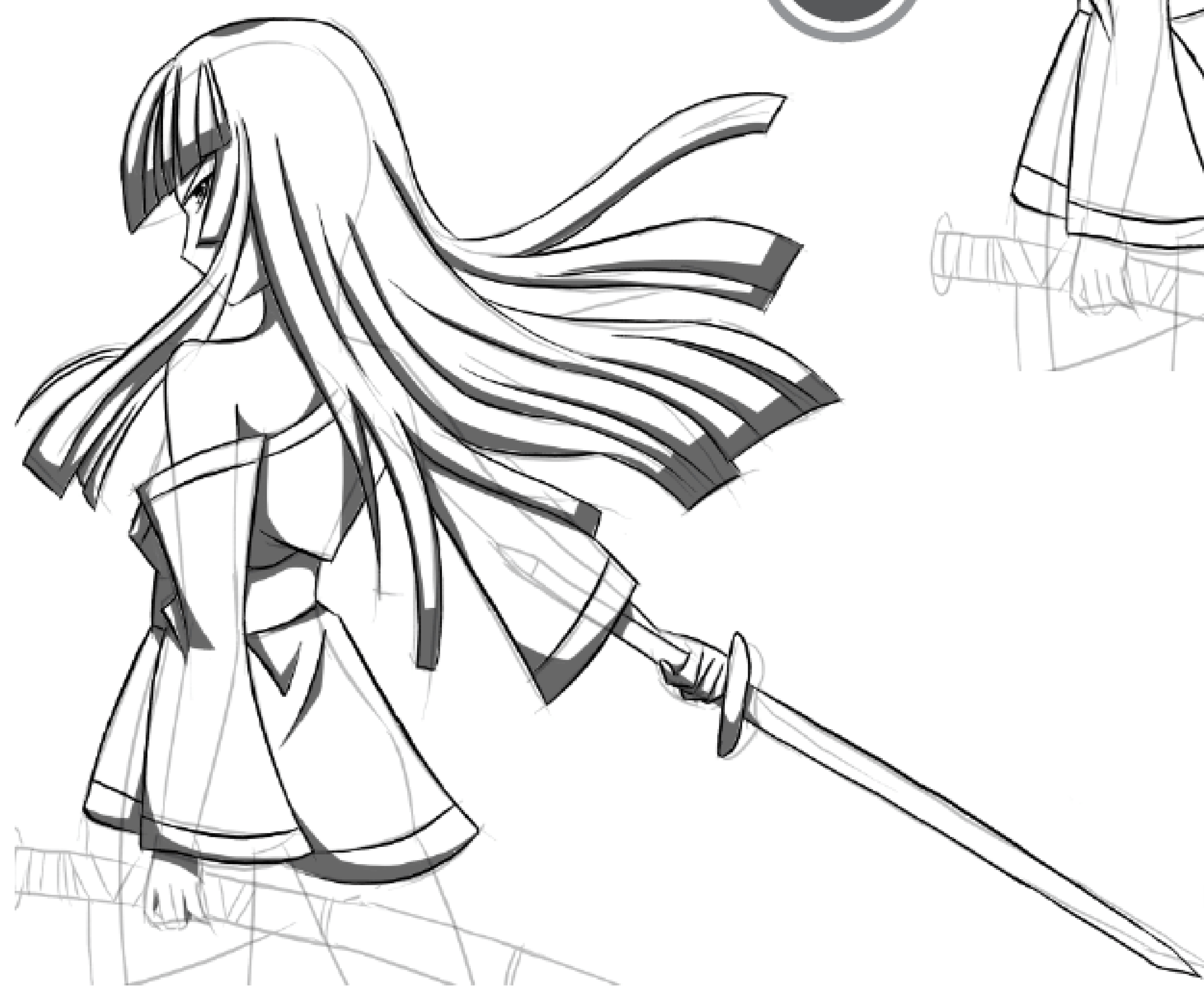


整理画面

5 在前面草图的基础上绘制人物的头发、眼睛和衣服。注意绘制头发的线条要柔顺且流畅。







6 绘制人物的阴影。注意发端的阴影是比较整齐的，绘制时还要用阴影表现出头发的层次感。



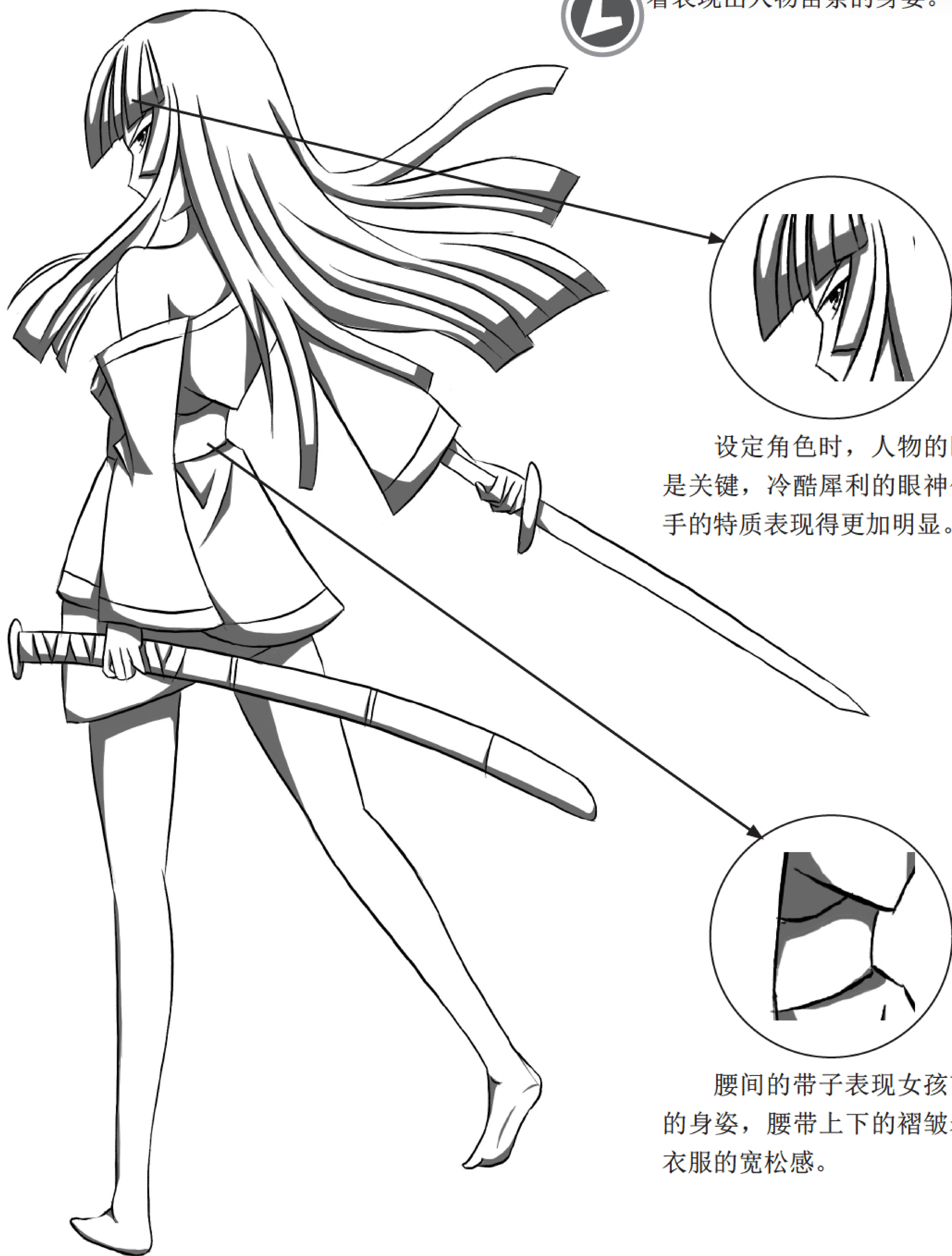




7 将人物修长的双腿和剑鞘绘制出来。注意腿部的线条要流畅，绘制赤脚时注意脚后跟的形态要正确。

8 为剑鞘和双腿绘制阴影。因为光源是从上而下照射的，所以衣服在大腿处投下大片阴影。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个冷淡而神秘的杀手，巧妙的镜头表现使杀手只露出半张脸，简单的衣着表现出人物苗条的身姿。



设定角色时，人物的眼神是关键，冷酷犀利的眼神使杀手的特质表现得更加明显。

腰间的带子表现女孩苗条的身姿，腰带上下的褶皱表现衣服的宽松感。

9.3.2 可爱的职员

可爱的人物只要掌握人物的表情和动作即可，下面来看看可爱的职员如何绘制。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出一个女生站立的姿势，翘臀摆手的样子。注意人物的重心位置应该在右脚尖。



2 绘制出女生的身体结构，以便为后面添加衣服作基础。注意人体结构的大致关节要表现出来。



3 为人物添加一个职员的服饰，头发被扎起，表现职员整齐洁净的形象，手上还拿着类似文件夹的东西。



4 继续刻画人物的头发和衣服，为面部添加五官，大大的眼睛、张大的嘴巴，表现人物可爱而认真的表情。

整理画面





5 用干净的线条绘制出人物的头部和上半身。注意绘制时线条要流畅，要有粗细变化。

6 添加阴影效果，头发阴影要根据头发的层次来绘制，衣服阴影要根据褶皱绘制，这样人物的立体感才会增强。









7 绘制出人物的裙子和双腿，简洁的短裙和简单的高跟鞋使女孩看起来更加成熟而有魅力。

8 绘制阴影，给人物阴影的部分铺一层灰色的阴影，增强人物的立体感和画面感。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。绘制职员，只能从服装上表现，因为职员没有特定的人物形象，但可爱的职员可以是男生，也可以是女生，女生在这方面容易表现人物的表情和动作。







大大的眼睛，几乎看不见的鼻子和大张着的小嘴使人物看起来非常可爱。



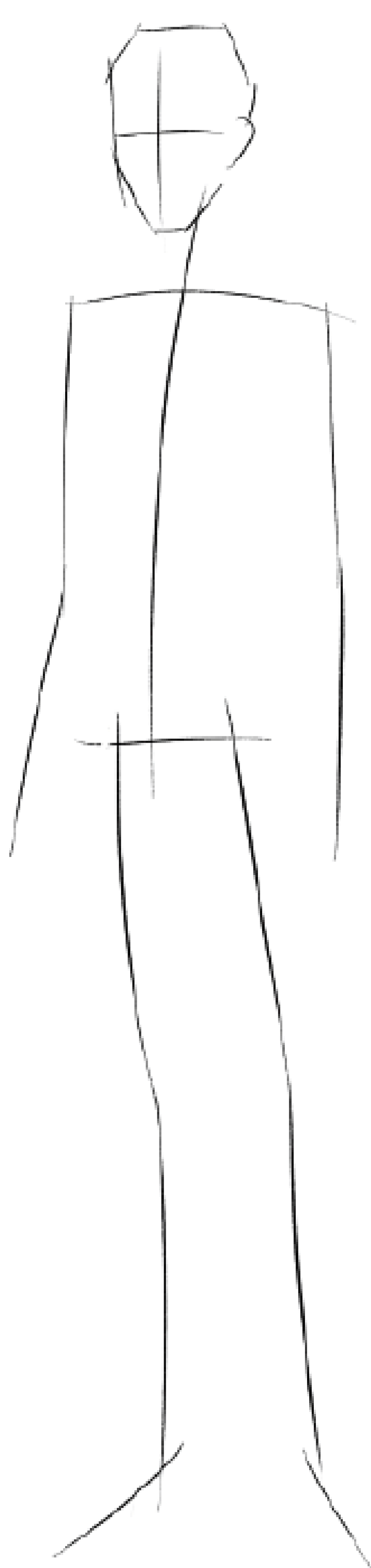
因为双腿的分开而使贴身的裙子产生拉伸的褶皱。

9.3.3 温和的医生

温和的医生通常是表现中年的男性，一身白大褂，温和的面孔使人产生亲切感。

绘制草图

1 勾勒一个站立着的男性，因为是挺直背脊，所以躯干线是直的。

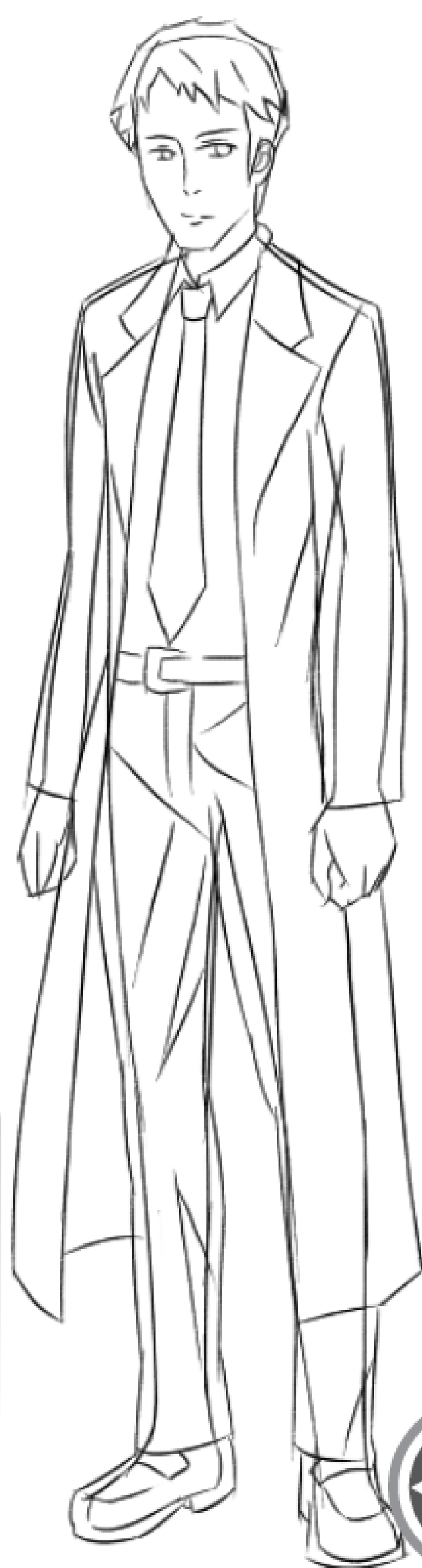


2 绘制出人物的身体结构。注意侧面的肩部绘制要正确，两边宽度要协调。





3 根据人体绘制出人物的外形样式，中年男性的短发，整齐的装束，套着一件白大褂。



4 继续刻画人物的细节部分，将人物的五官绘制出来。注意五官的立体感要表现出来。

整理画面



5 将人物的线稿刻画出来，将多余的线条整理干净。注意线条的流畅性，要有粗细的变化。





6 为人物添加阴影效果。在每个衣角和褶皱部分添加少量的阴影，使人物的立体感增强。





7 继续绘制出人物的下半身。简单的装束体现出医生的庄重严肃之感，也使人看起来更加素净。



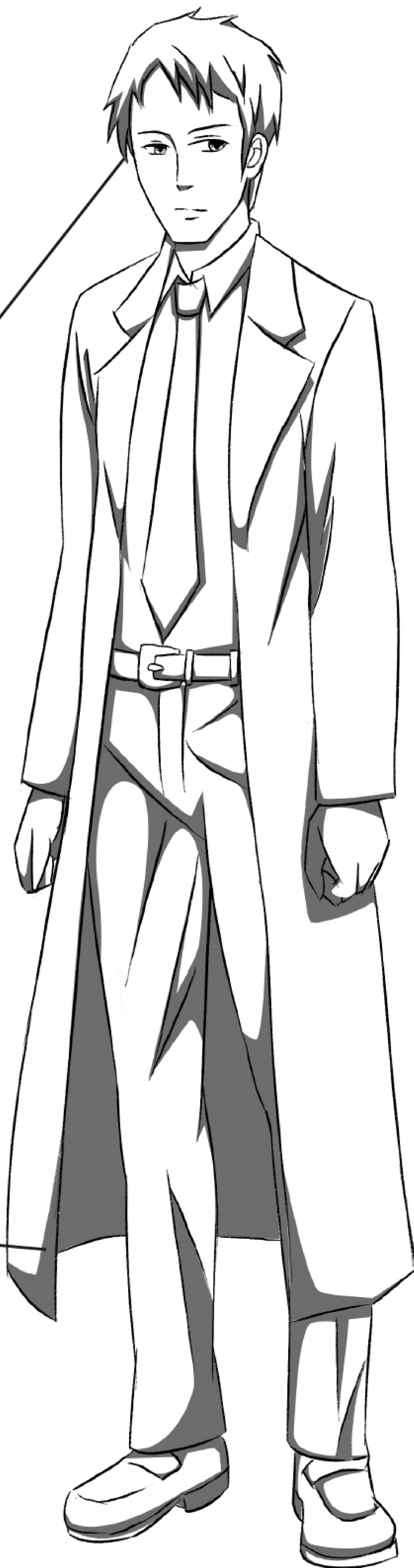


8 添加阴影，注意人物大褂内部布满阴影，衣角处略有些阴影，这样可以使衣服看起来不那么呆板。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。给医生这样的角色造型时，要以成熟、稳重的人物形象为主，这样才能看出医生这个职业的严肃感，温和通常表现面容可亲的中年人物。







中年人物的五官轮廓更加立体有棱角，这样可以体现出人物的年龄来。



衣服处可以适当地添加阴影效果，使衣摆看起来不那么单调、呆板。

9.3.4 阳光的运动员

从字面上来，阳光的运动员是非常有活力和动感的，所以设定这类人物时姿态不能太呆板，要从表情和动作上体现人物的特点。

绘制草图



1 勾勒出一个人物奔跑的姿势，人物的躯干弯曲着。



2 绘制出人体结构，这是一个仰视的角度，所以人物的头部看起来很小。



3 根据人体结果图刻画出人物的衣服和手中的篮球，因为透视关系，人物的右脚变小。



4 继续刻画出人物的五官，为头发和衣服添加线条，增强头发和衣服的立体感和层次感。

整理画面

5 在前面草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，宽松的服装随着人物的动作产生许多褶皱。

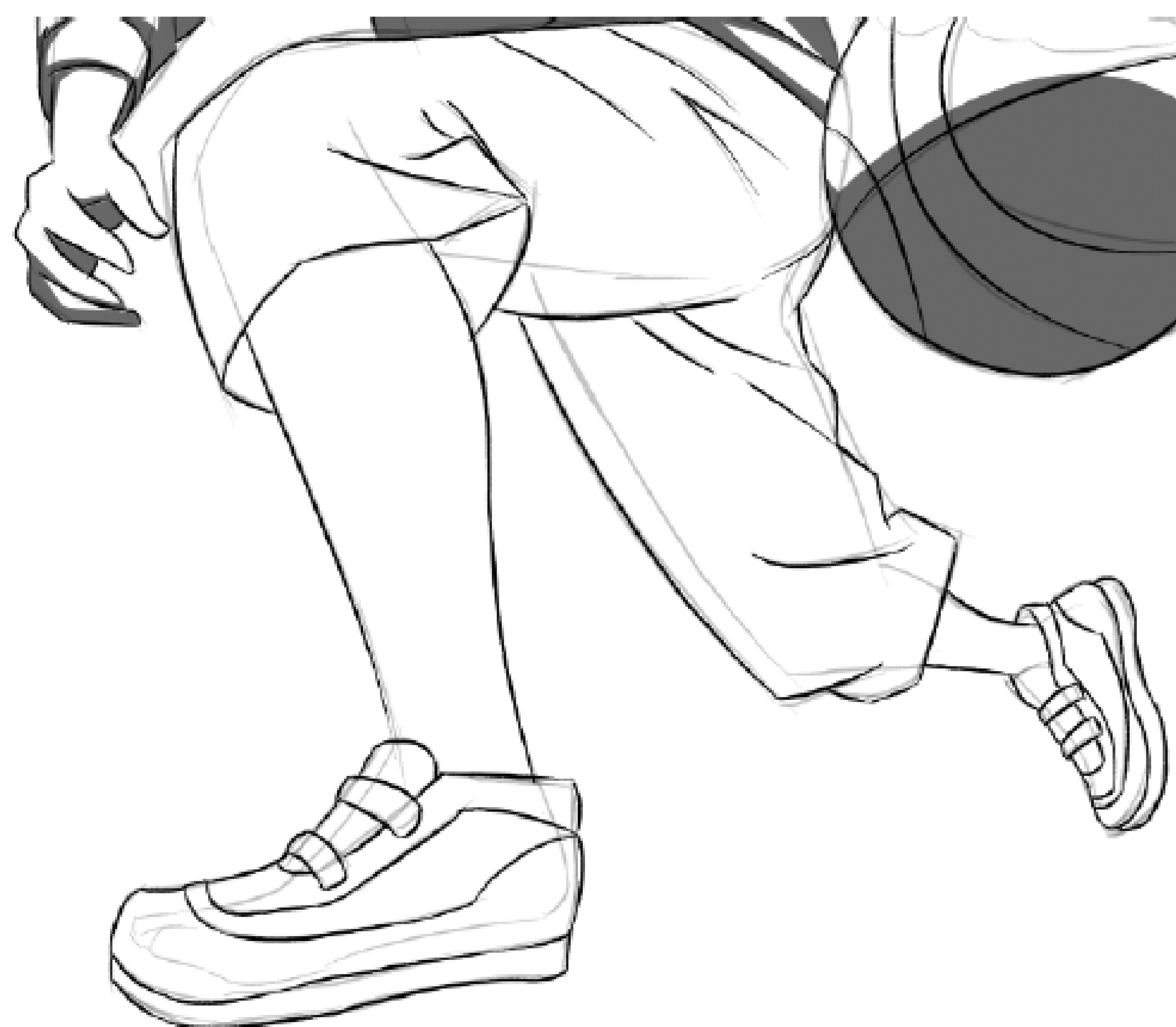




6 为人物添加阴影，注意阴影的表现方式和位置要正确，正确的阴影表现可以使人物的层次感更加明显。







7 绘制人物的下半身，根据近大远小的透视关系，人物的双腿产生了强烈的远近对比关系。

8 继续添加阴影。注意根据人物的动向和衣服的褶皱绘制出相应的阴影，使人物的动感表现得更加强烈。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。因为仰视的角度和远近的透视关系，使人物的动作看起来更加有冲击力。绘制这种形态动作时一定要注意人物的四肢动作要协调，身体的结构要表现正确。





动漫人物并不像写实人物那么客观严肃，这种侧面嘴巴的表现可以使人物的表情看起来更加到位。



宽松的衣袖随着肢体的动作而产生许多筒状拉伸的褶皱效果。



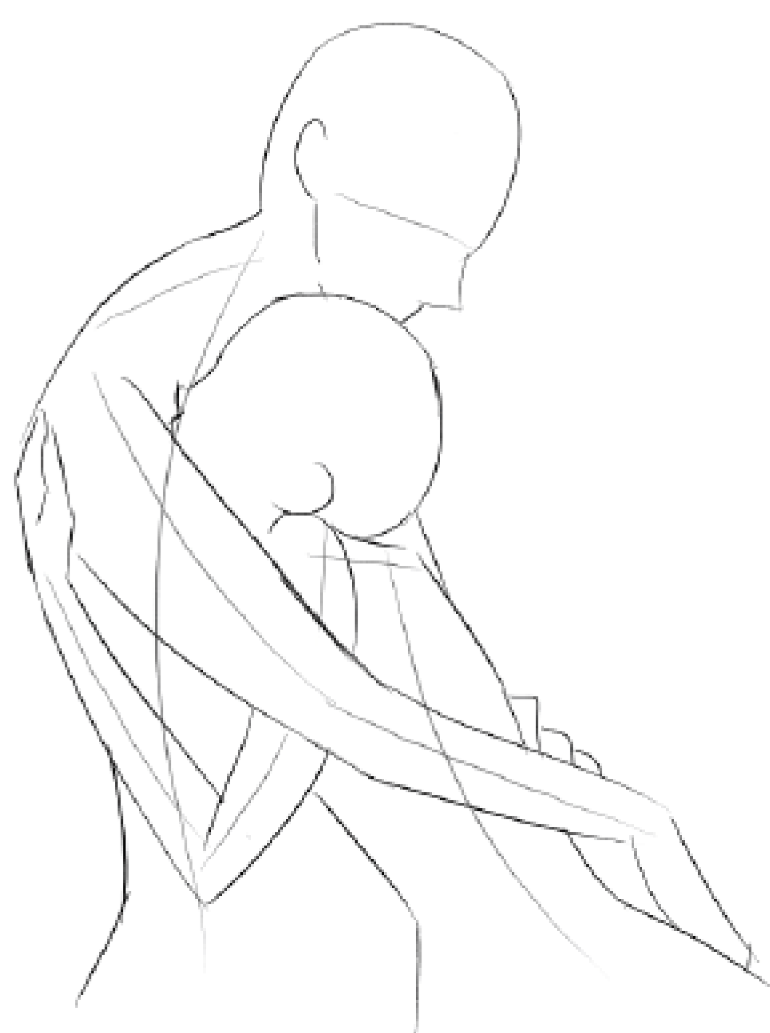
9.4 人物组合

前面已经介绍了主角和配角的造型方法，下面再来看看如何表现不同关系的组合绘制。

9.4.1 恋人组合

在设定一对恋人的绘制时，人物之间的动作和眼神交流的表现是关键。

绘制草图



1 勾勒出一对恋人相拥的人体结构图，初步表现恋人之间的动作，让人一眼就能够了解两人之间的关系。



2 勾勒出人物的外形轮廓。注意要明确男性与女性之间的外形特征，绘制之前要理清人物的动作变化。



3 继续刻画人物，为人物的头发和衣服添加线条，丰富人物的细节部分，刻画眼睛。



4 进一步细化草图，使人物的层次和轮廓线条更加清晰，将眼睛绘制出来，草图初步完成。



整理画面



5 绘制出男生的线稿。注意男生的动作，因为是主要的依靠位置，所以男生必须挺直背脊。



6 添加阴影效果，使人物看起来更加立体，根据头顶的光源照射，人物的阴影都偏向下方。



7 继续刻画女生，女生的整个重心都倒向男生，所以女生的躯干是斜着的，两只手臂抱着男生。



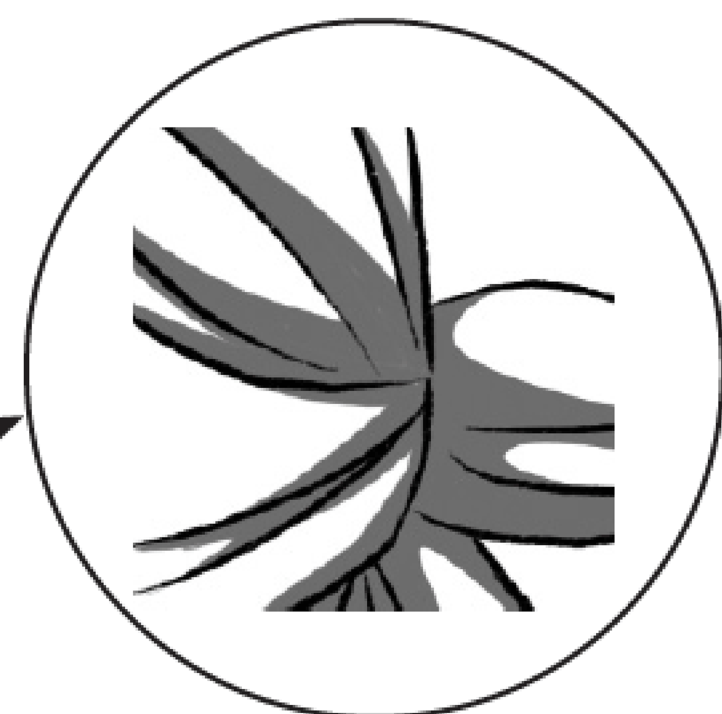
8 绘制阴影效果。注意女性的阴影要与男生的阴影方向一致，这样一对恋人大致完成。

9 擦去多余的线条，调整画面，最终效果图完成。一对恋人的设定不一定都是相依相偎的，也可以是手牵着手，只要是表现恋人的动作都可以，要能够从动作中一眼辨认出人物之间的关系。





注意男生侧面的眼睛绘制，细长低垂的眼睛使人物看起来更加有神。

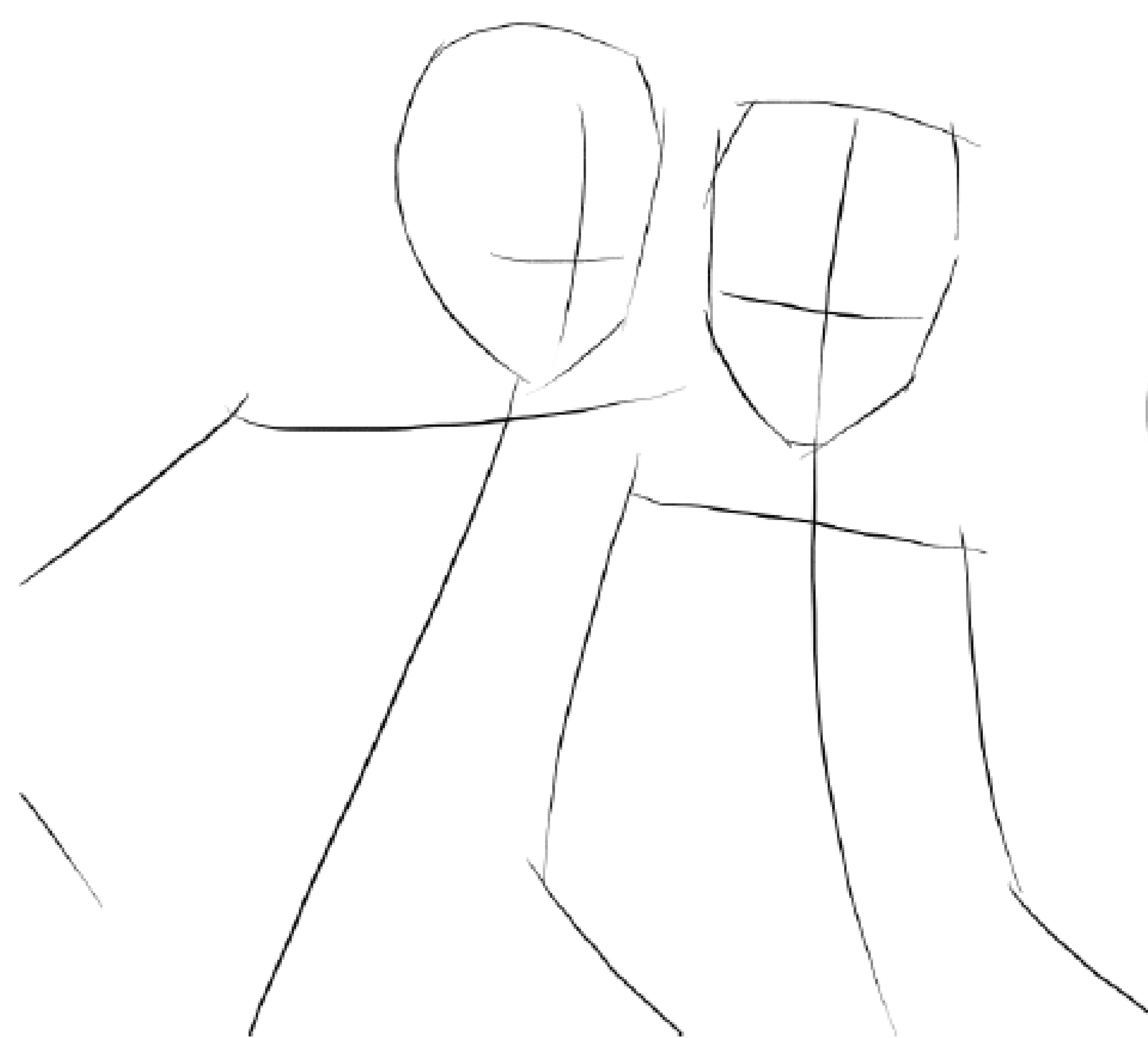


头发束起来时，所有的线条都会聚向一个点，利用阴影的表现使头发纹理的立体感更加明显。

9.4.2 好友组合

两人组合还有好友关系，这种关系男生与女生的表现是不一样的，下面将列举男生的好友组合的绘制方法。

绘制草图





1 勾勒出两个人物的大致动作，两人的头部靠近，一个人斜靠着另外一个人。

2 根据线条绘制出人物的身体结构，大致的动作表现出来，这是男生之间勾肩搭背的表现。









3 将人物的头发、衣服和饰品的样式大致地绘制出来。

4 继续刻画草图，为头发添加线条，使头部看起来更加立体，为衣服添加褶皱，完善人物的五官。





整理画面





5 绘制右边的人物。注意头发的层次感要表现出来，绘制人物的线条要流畅。

6 为人物添加阴影效果，根据头发的层次绘制阴影，这样绘制出来的头发层次分明，立体感更加强烈。





7 继续绘制左边的人物。注意人物的重心位置都偏向右边的人物，一只手臂勾搭在右边人物的脖子上。

8 利用灰色的阴影表现人物的立体感。注意左边人物的阴影效果要与右边人物的阴影效果一致。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。男生表现朋友关系时通常是勾肩搭背或者做出朋友之间的手势等，而女生会手牵着手或者挽着手臂，注意除了动作之外，也可以通过某一个物件或者运动来表现朋友之间的关系。

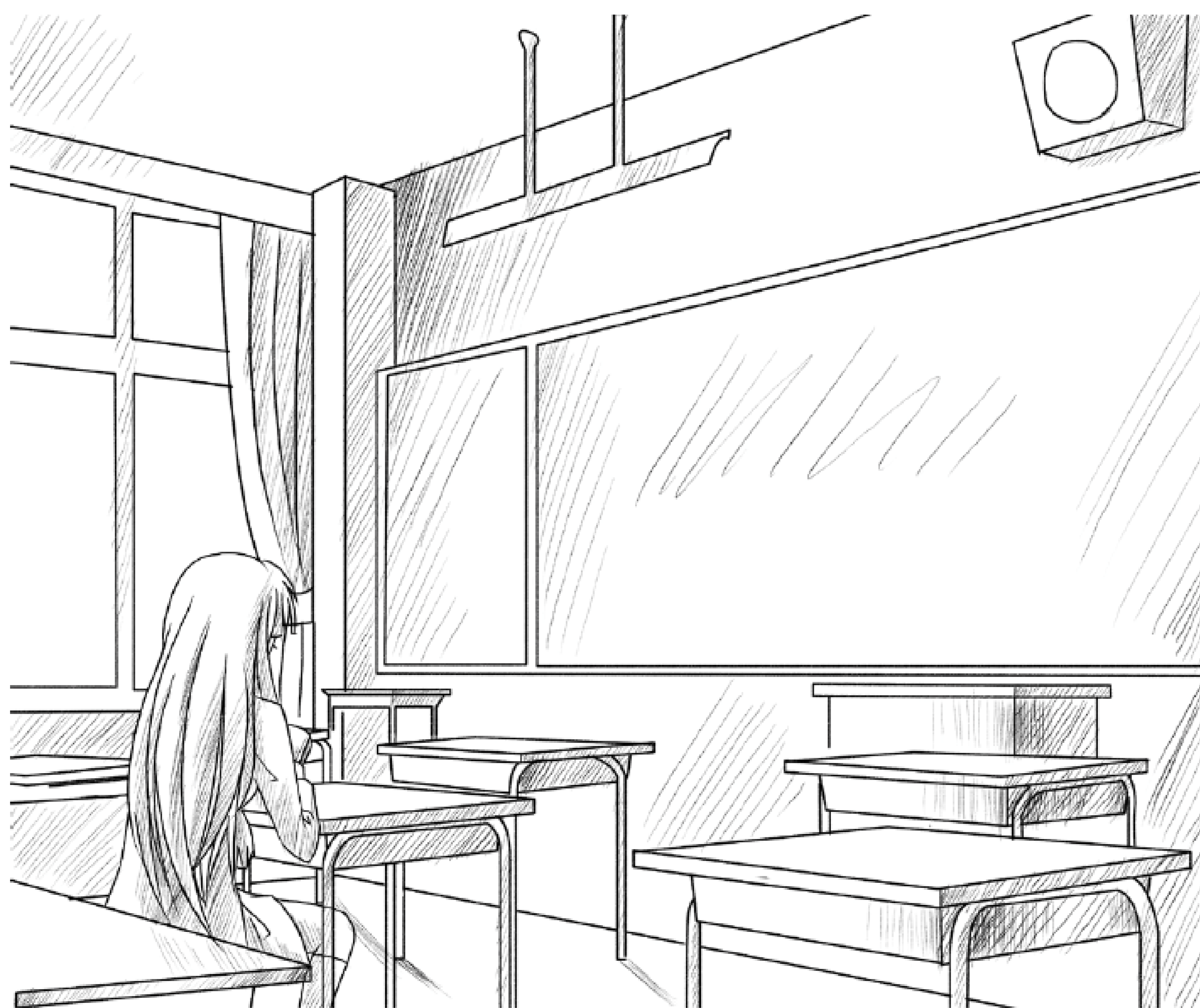
注意手指的动作表现，虽然不用像写实人物那样表现出纹理，但手指的大致动作和关节要表现出来。



适当地为人物添加饰品会使人物看起来更加丰富时尚。

第10章

漫画场景和道具的绘制技法





场景就是漫画中的背景，本章将详细地讲解透视的基本原理和场景道具的绘制，最后结合前面所学的知识来进行实例的绘制。本章主要场景实例有室内场景临摹、建筑场景临摹和自然场景临摹，完整作品的实例绘制有教室中看书的女孩和林荫道跑步的男孩。通过本章的学习，读者能够结合前面所学的知识进行一幅完整的作品绘制，成为一名初级漫画家。

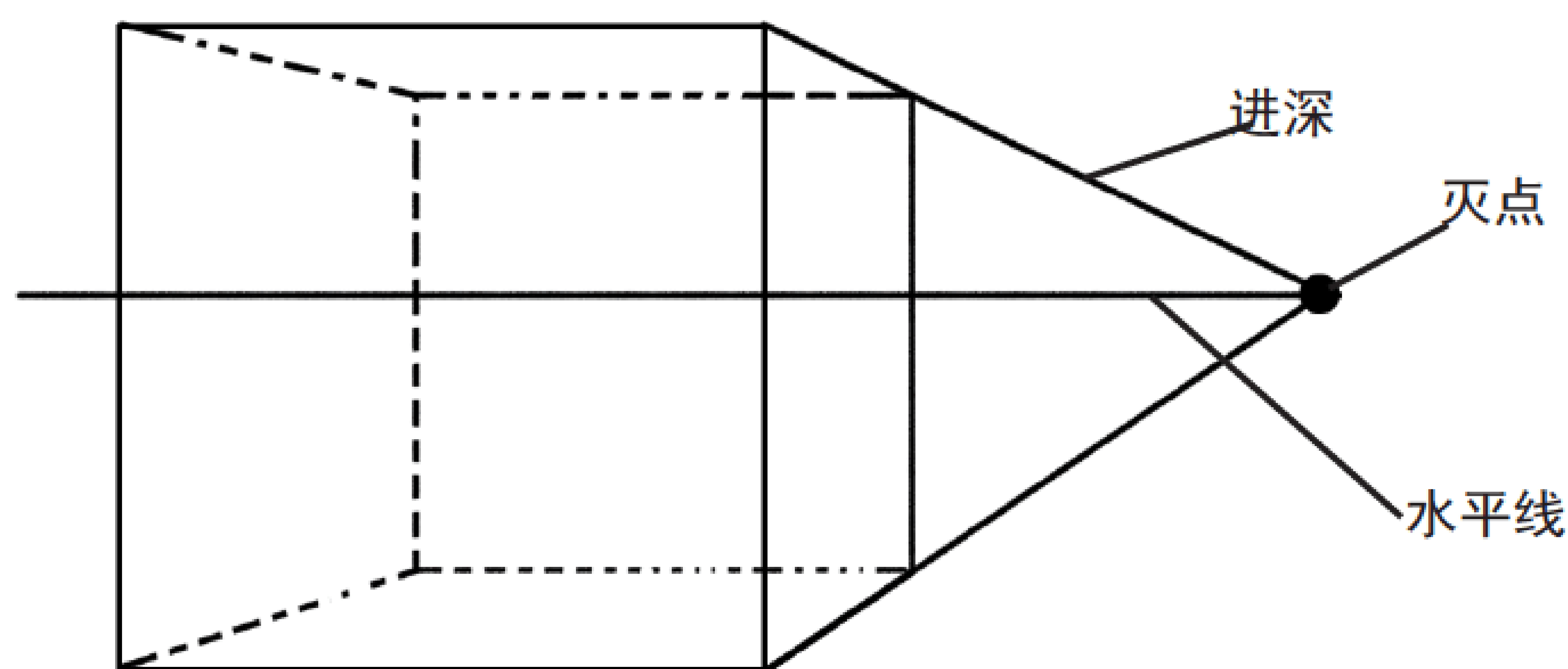
10.1 透视的基本原理

透视最初是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见到的景物准确地描绘在这块平面上，之后将在平面画幅上根据一定原理用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学称为透视学。本节主要向读者介绍透视的基本原理，包括一点透视、二点透视和三点透视。

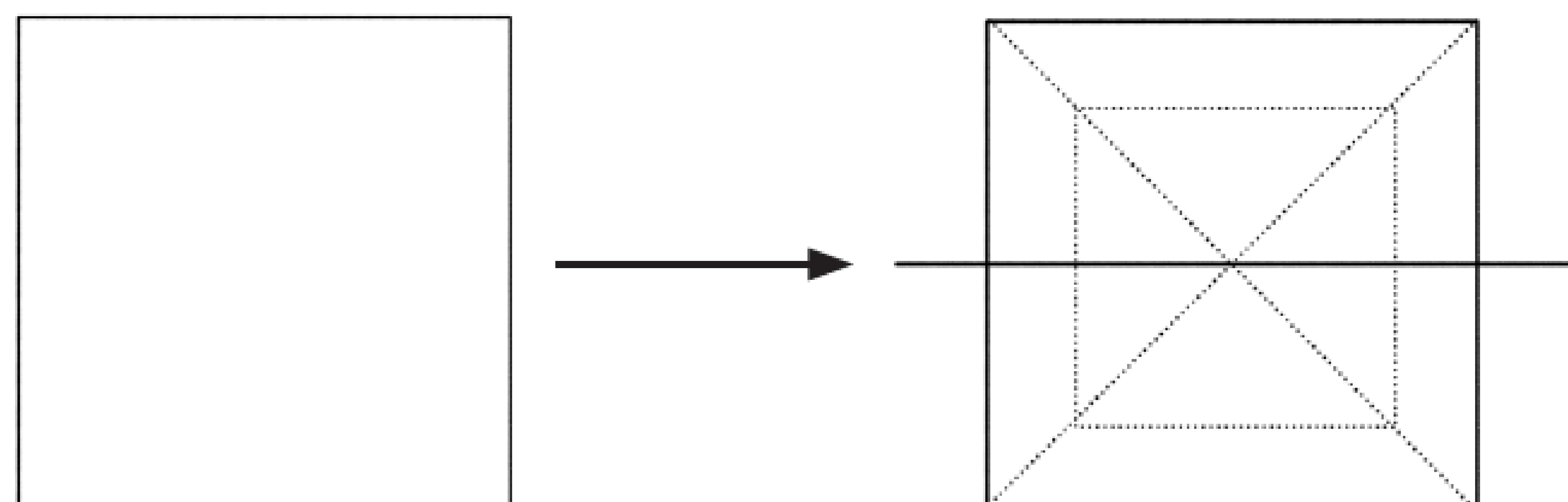
10.1.1 一点透视

一点透视又称为平行透视。由于在透视的结构中，只有一个透视消失点，没有延伸的线条而相互平行，从而被称为一点透视。

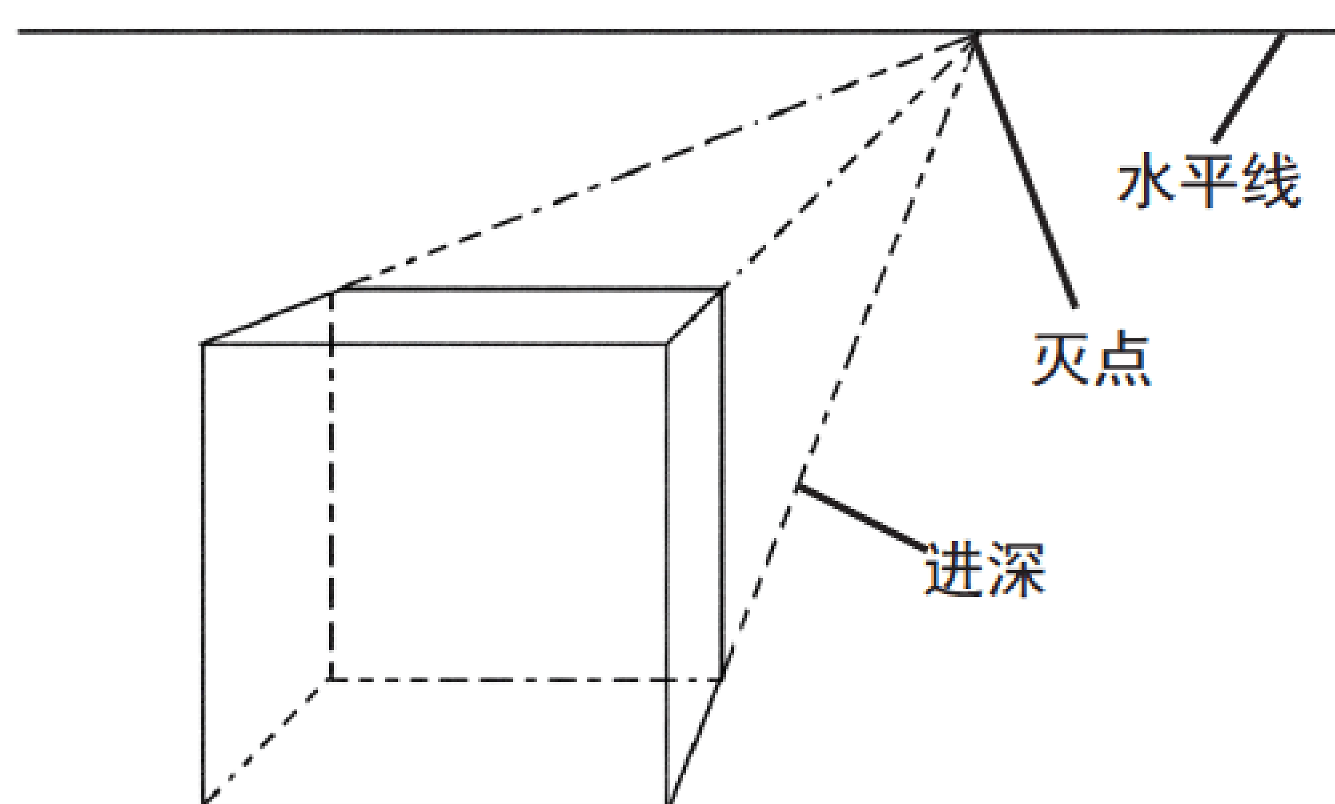
一点透视的基本原理



水平线就是视平线，指看一个场景画面时眼睛所在的水平位置，两侧上下两条边的延伸线交于灭点。



如果用透视的眼光来观察，它可以是一个立体的方形图，而灭点的位置正处在立方体中心的纵向延长线上。

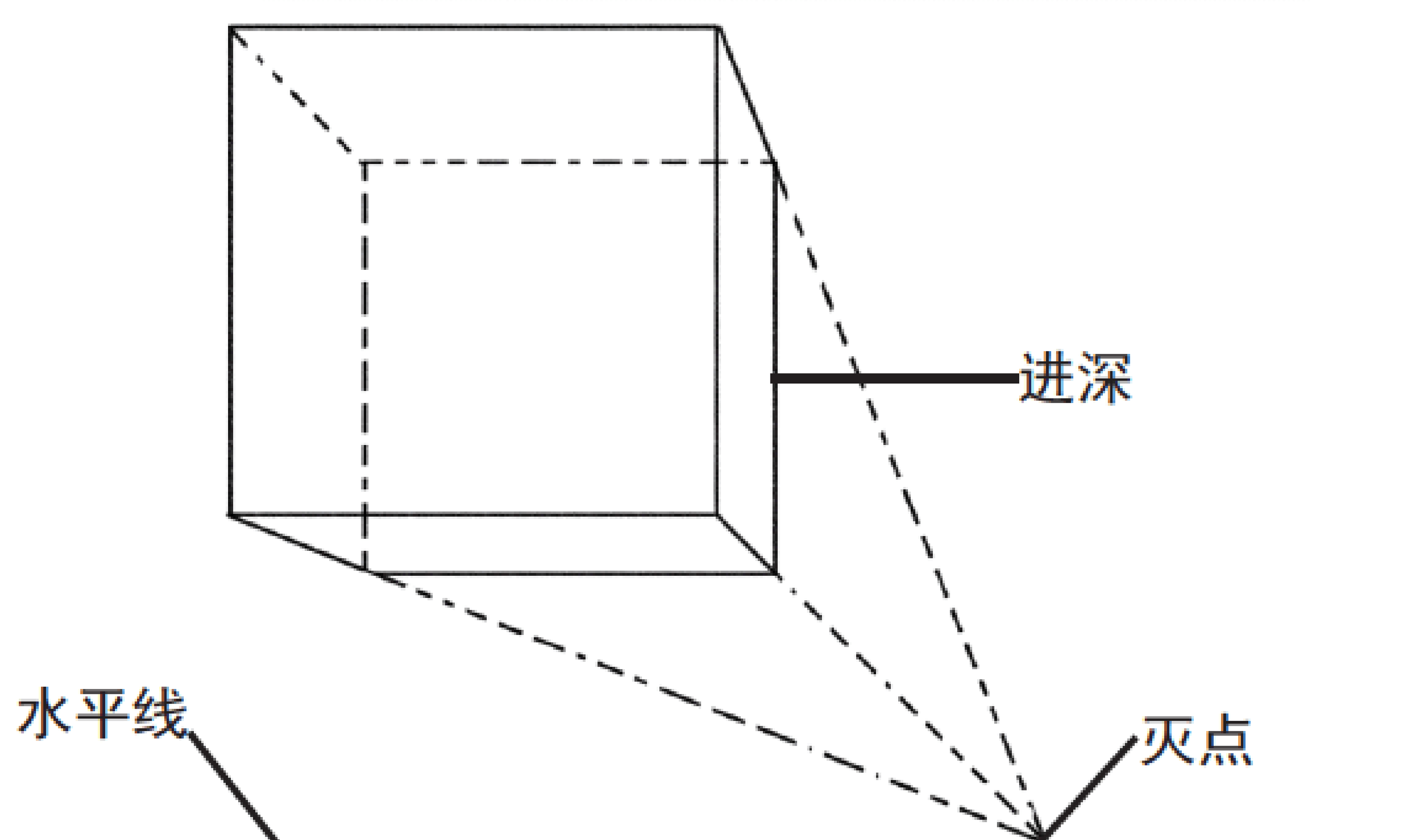




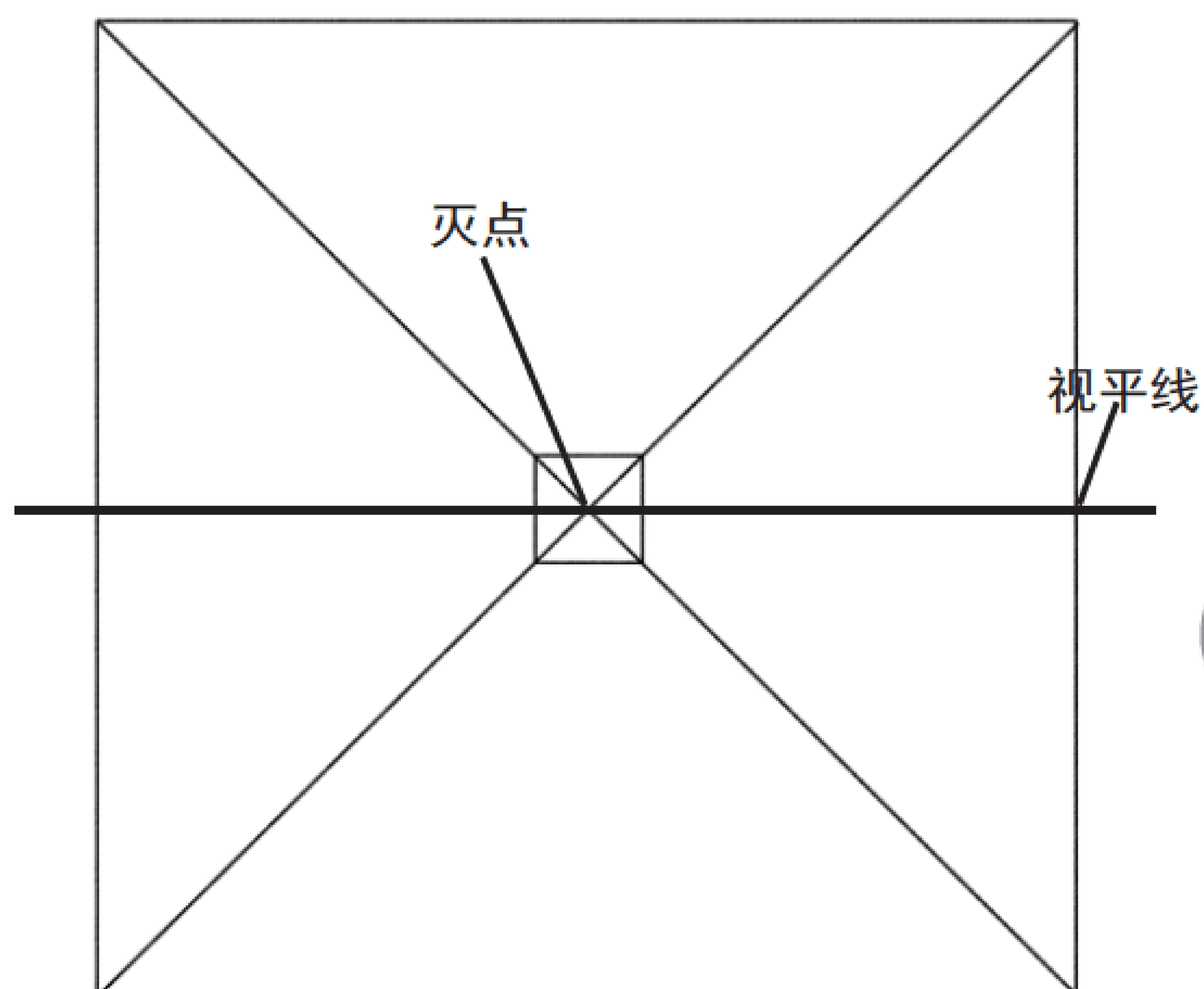
俯视下的一点透视原理，除了正面和一个侧面外，可见上面和侧面的纵向延长线交于灭点。



仰视下的一点透视原理，与俯视相反，一个侧面和下面的延长线体现出进深感。

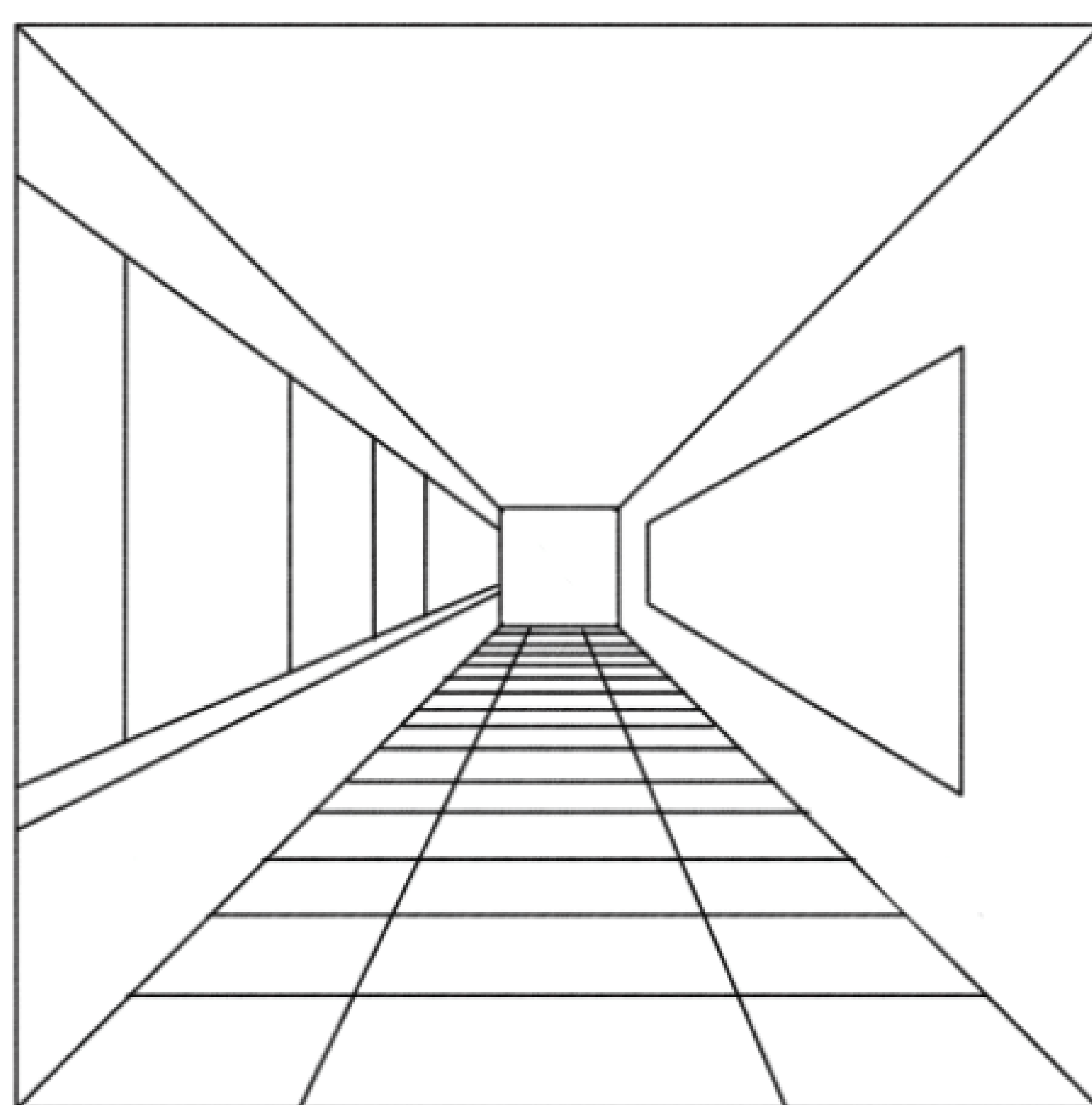


一点透视的实例表现



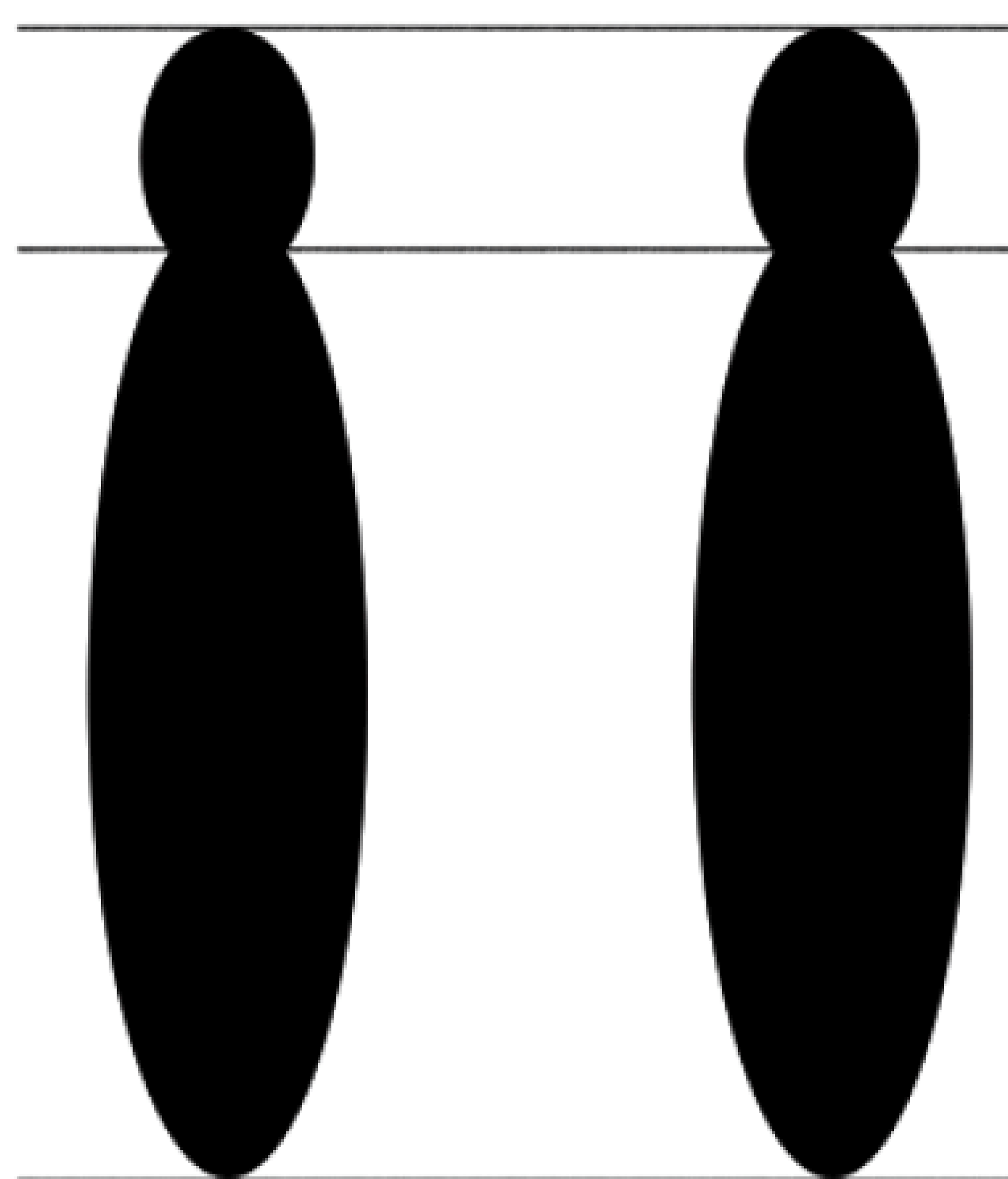
1 以走廊为例，首先看看走廊的透视原理，所有的纵深线都相交于灭点，使画面有凹进去的感觉。





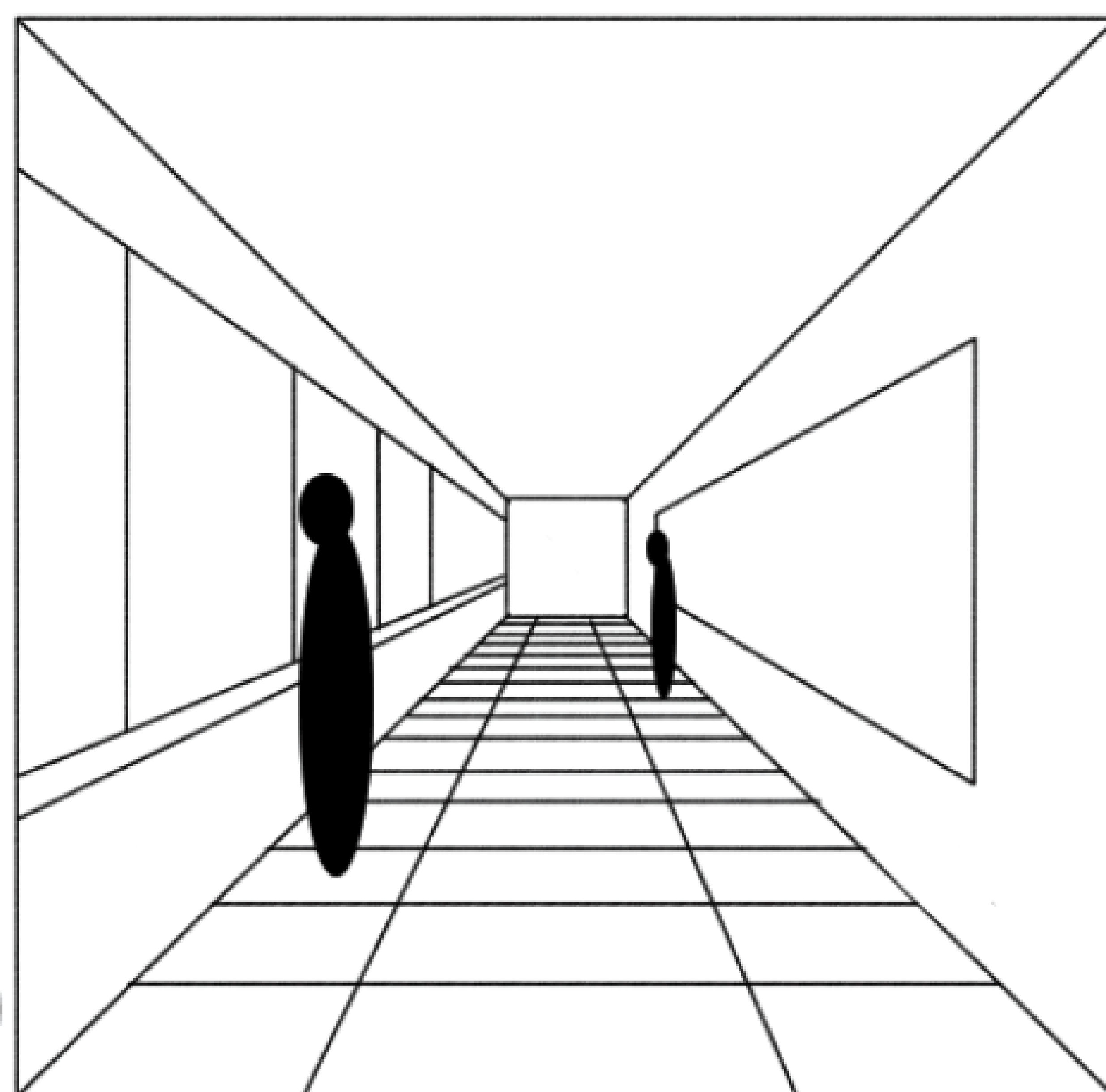
2 绘制走廊的初步完成稿，根据一点透视原理绘制走廊的大致形体，发现地板砖每靠近灭点就会变小了一些。





3 绘制两个同样大小的物体，置入这个有透视感的走廊中会产生什么样的变化呢？





4 为走廊添加同样大小的物体，发现越靠近灭点的物体越小，但物体的纵向线与视平线垂直。同样，如果给走廊添加同样身高的人物，越靠近灭点的人物会越小。

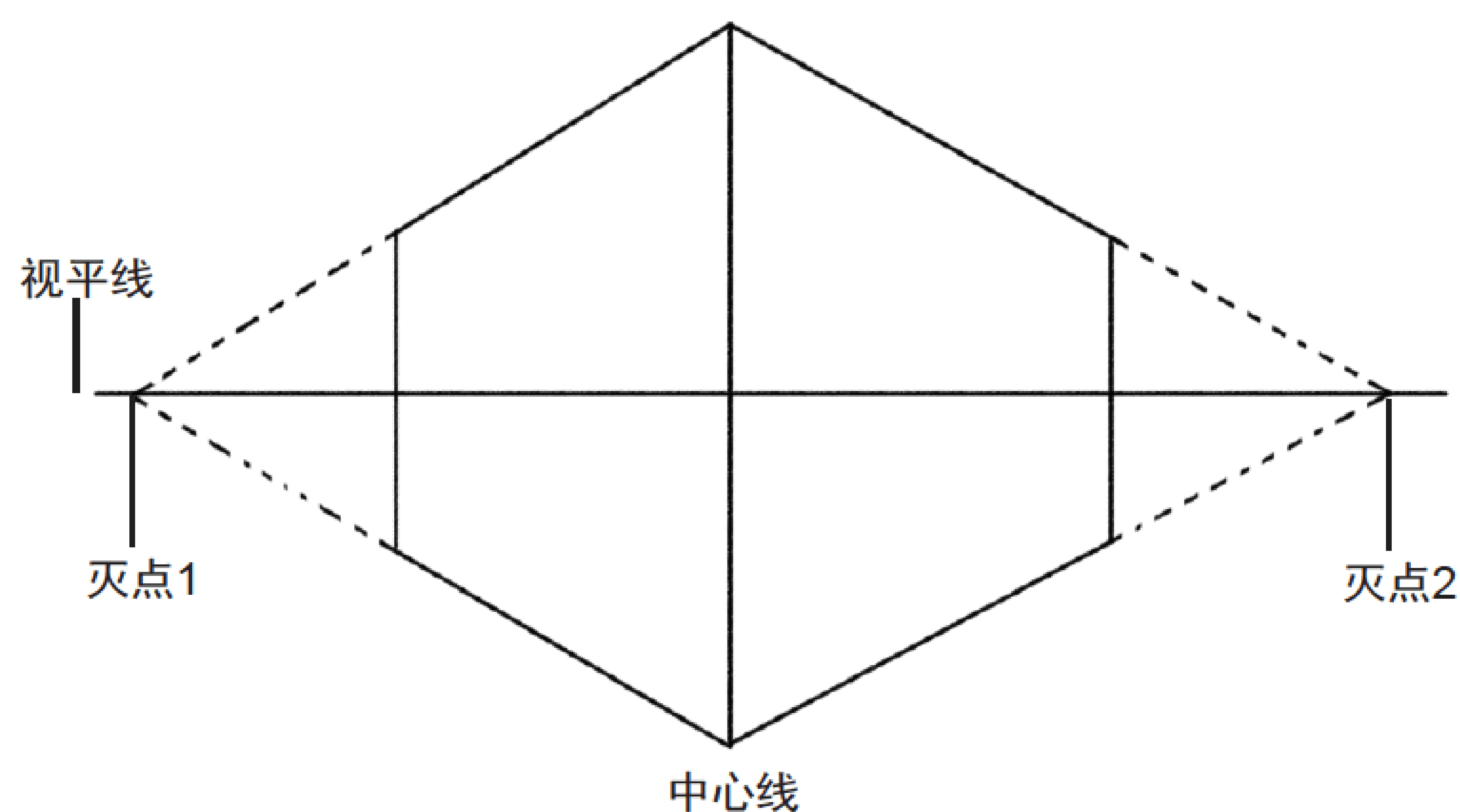


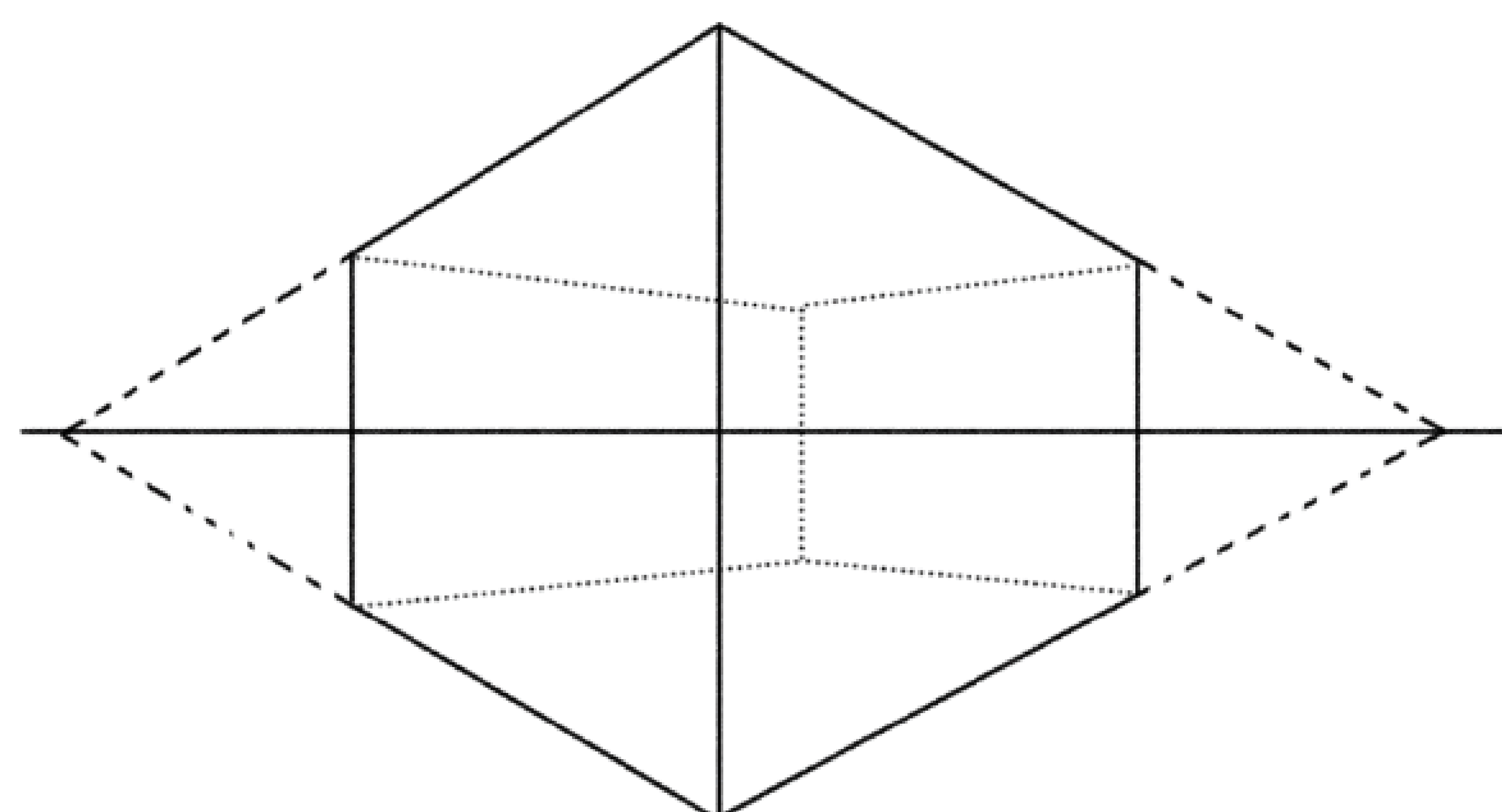
10.1.2 两点透视

物体相邻两面的上下边延长线分别相交于水平线上的左右两个灭点，就是两点透视。

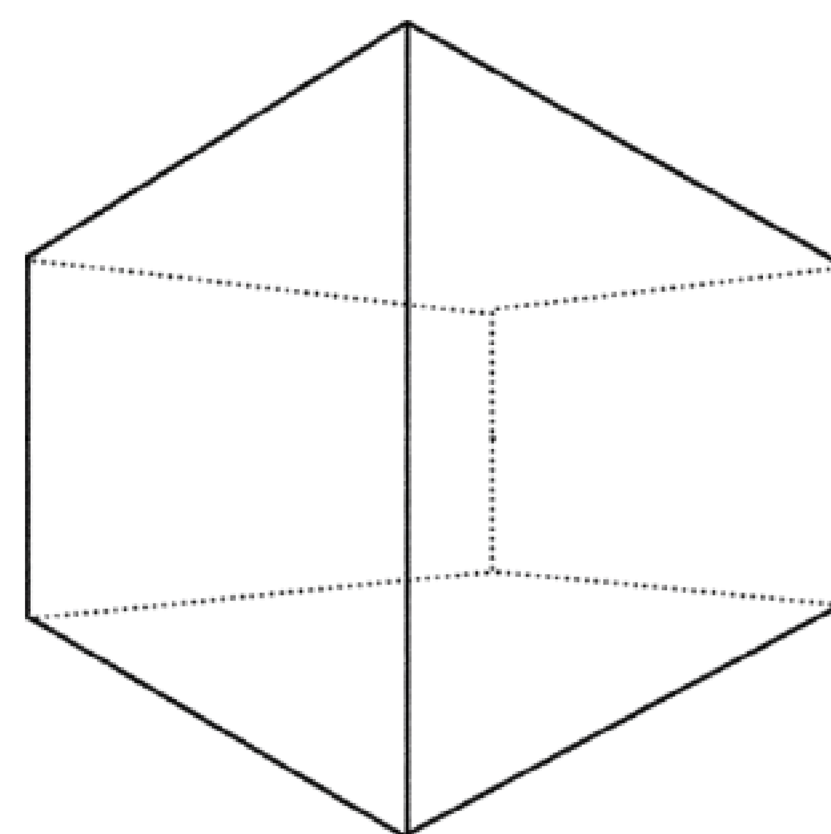
两点透视的基本原理

下面以图表示，为读者详细介绍两点透视的基本原理。

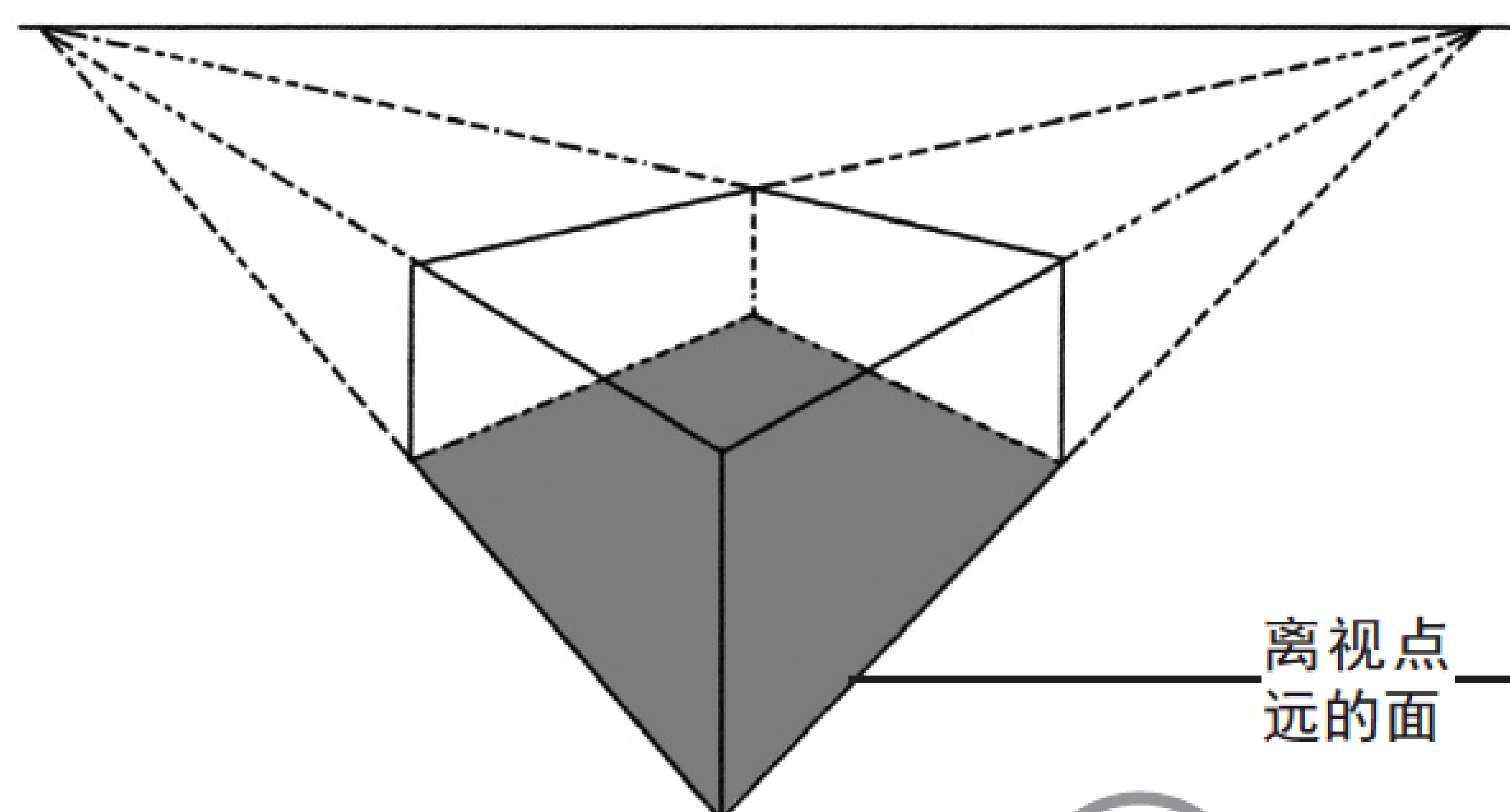




为物体添加线条，将物体上看不到的一面表现出来。



两点透视适合表现立体感强的三维空间。

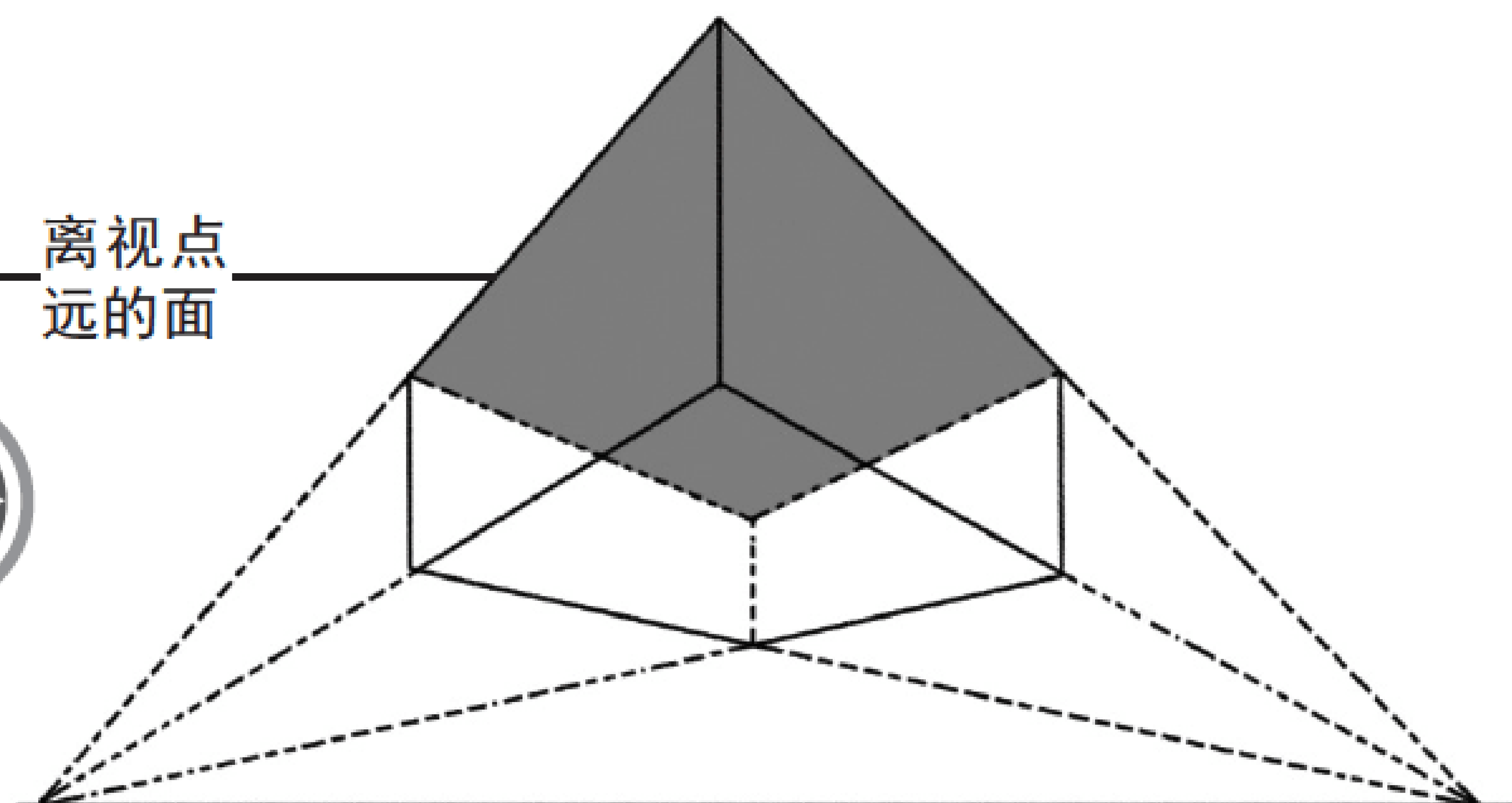




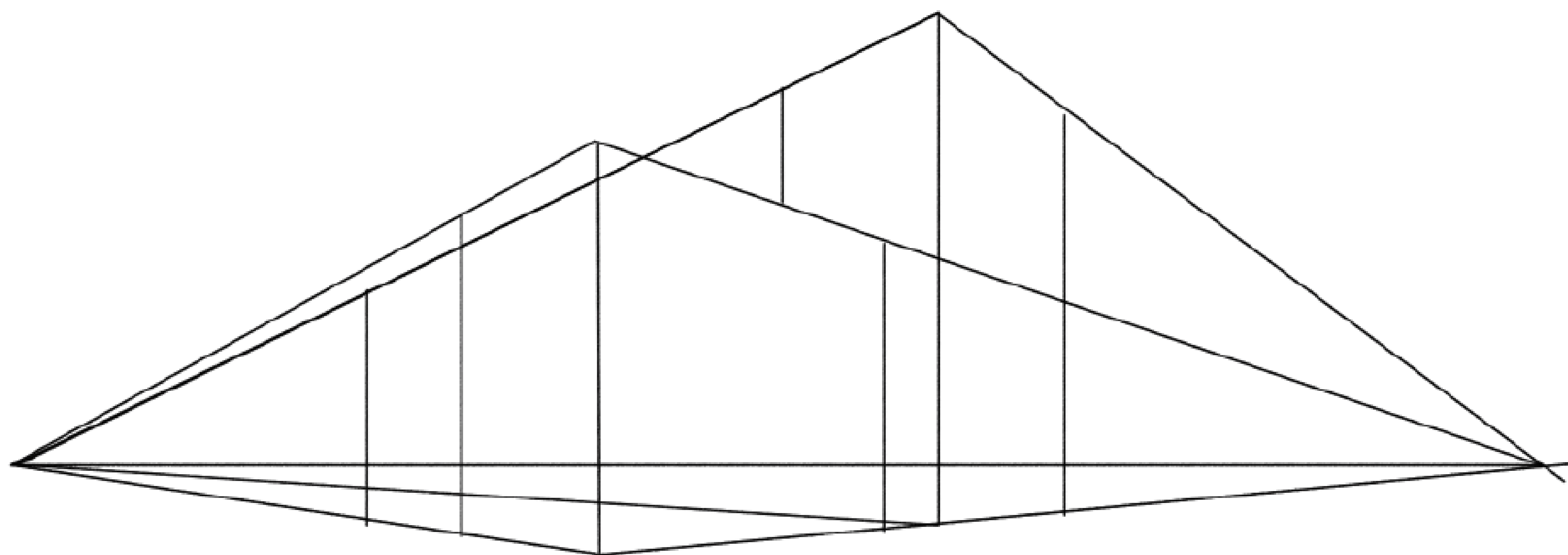
俯视两点透视的立方体时，水平线在立方体的上边。



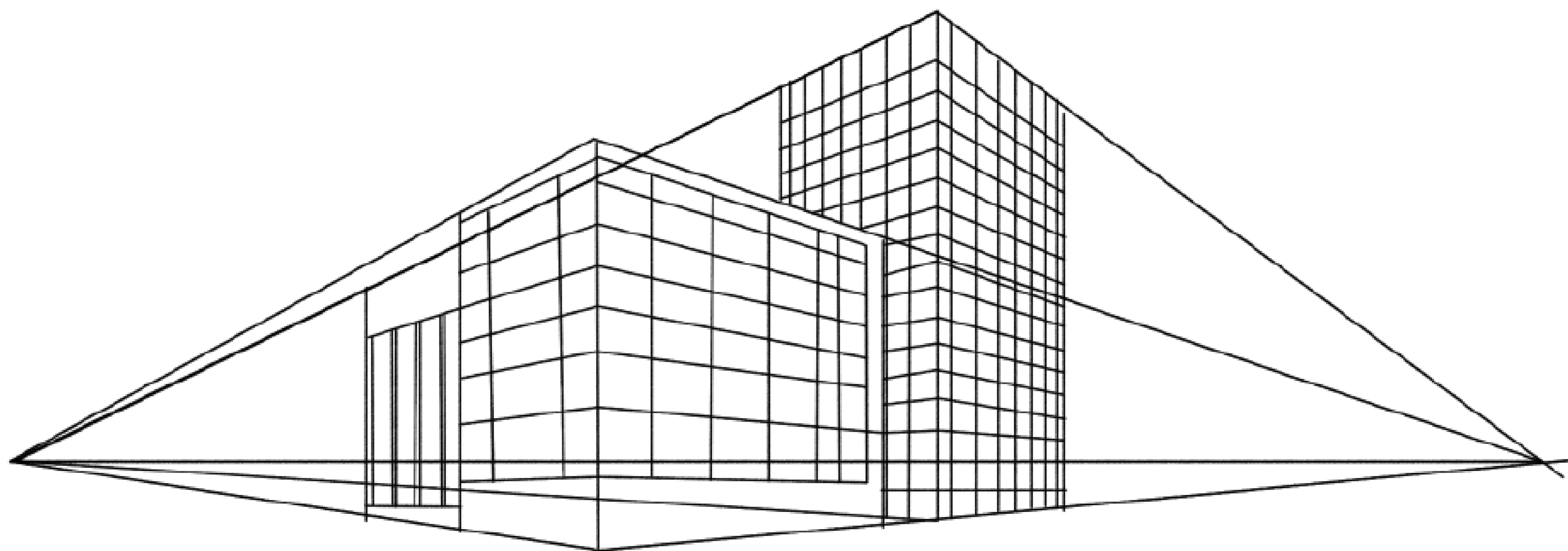
仰视两点透视的立方体时，水平线在立方体的下边。



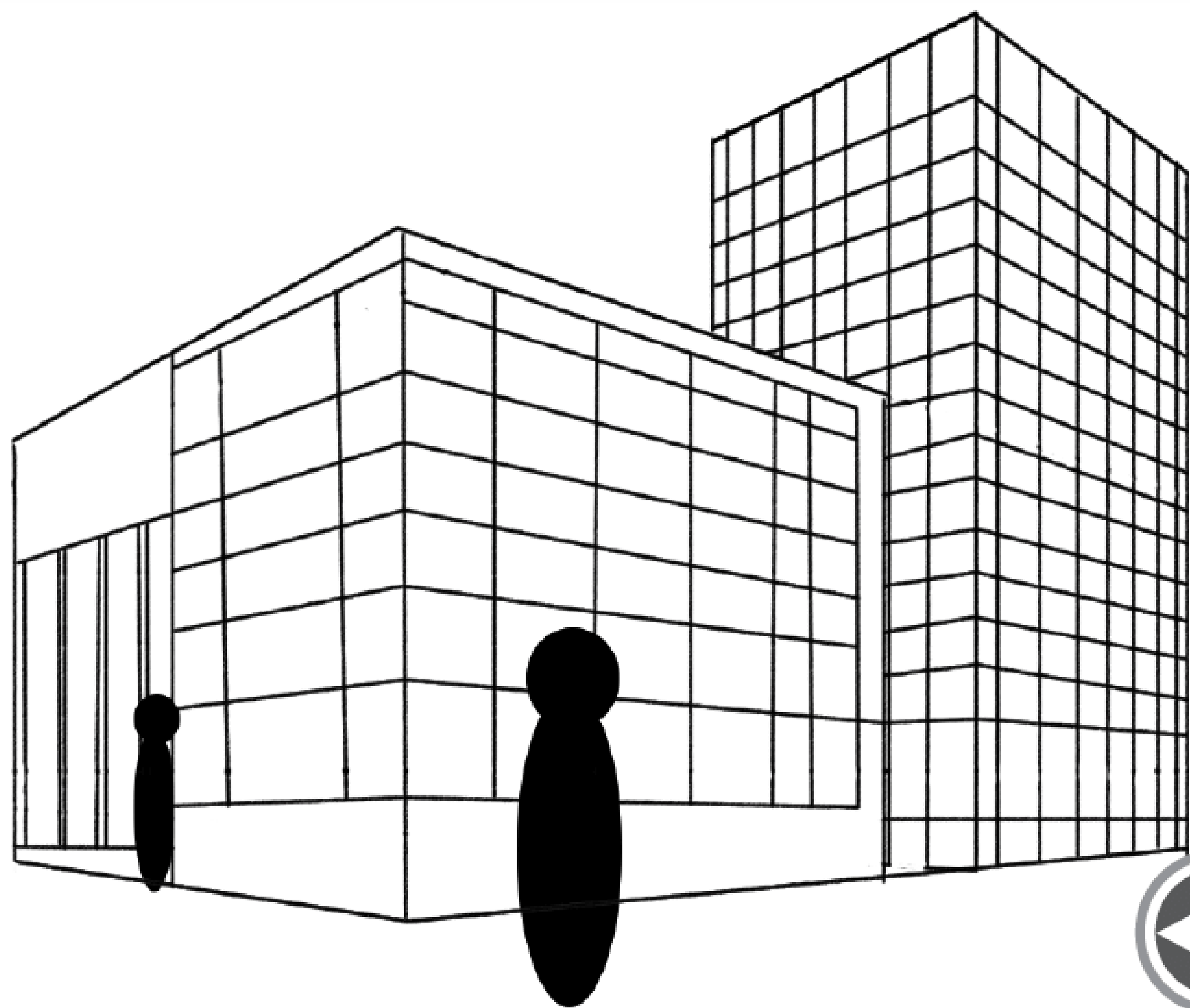
两点透视的实例表现



1 这里以一幢大楼为例来诠释两点透视的基本原理。首先绘制出大楼的透视原理图，以两幢楼的中心线为主导线，以向两边延伸的线为进深，直至两线相交的点为灭点。



2 将大楼的基本结构绘制出来，楼层的大致形体一目了然，注意绘制楼层的线条时要根据透视原理来绘制，要以中心线为转角延伸出两边的线条。

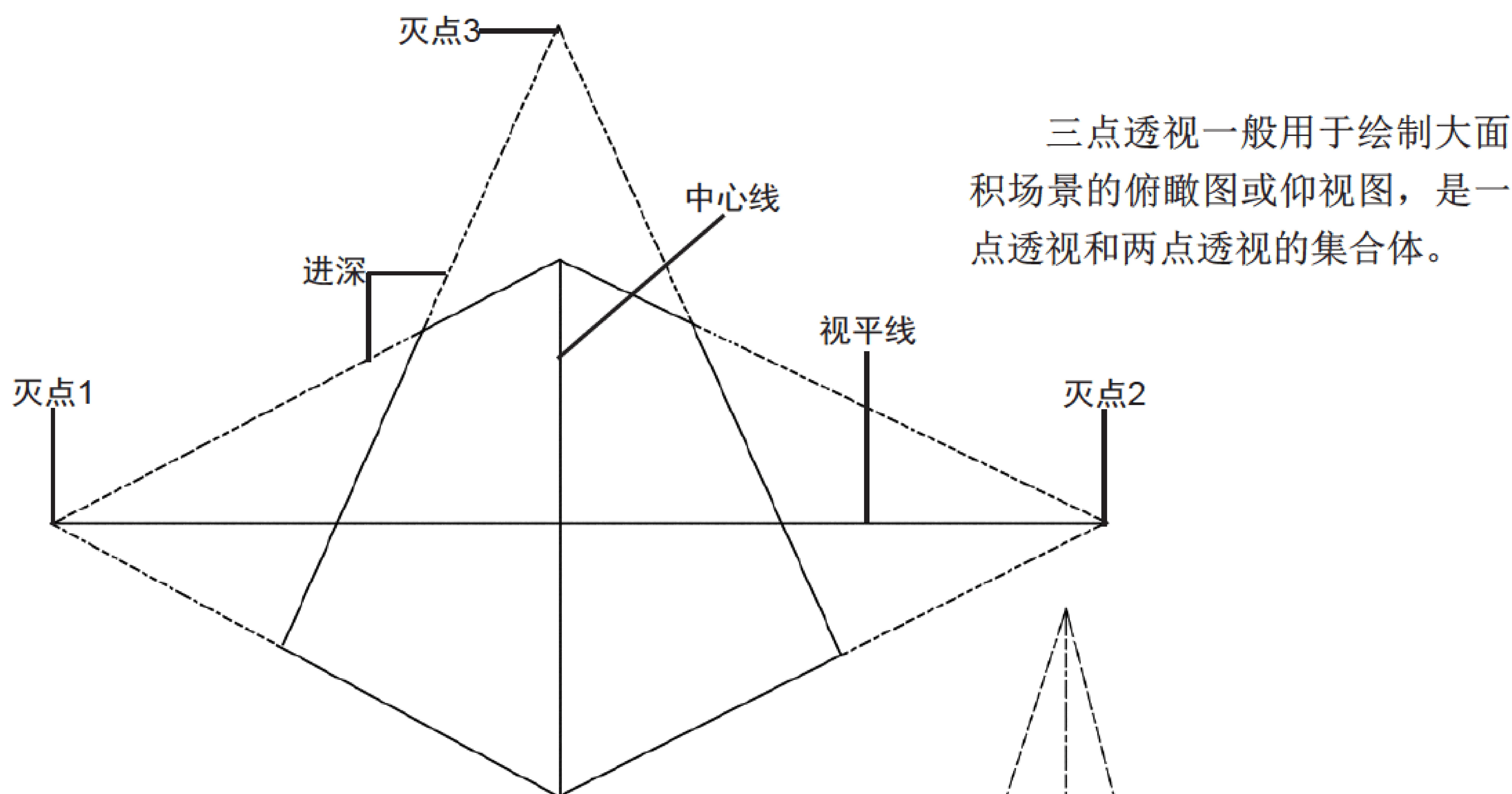


3 擦去多余的线条，一幢大楼的基本形体绘制完成。添加物体后，发现离中心线越近的物体越大，而离灭点越近的物体越小。

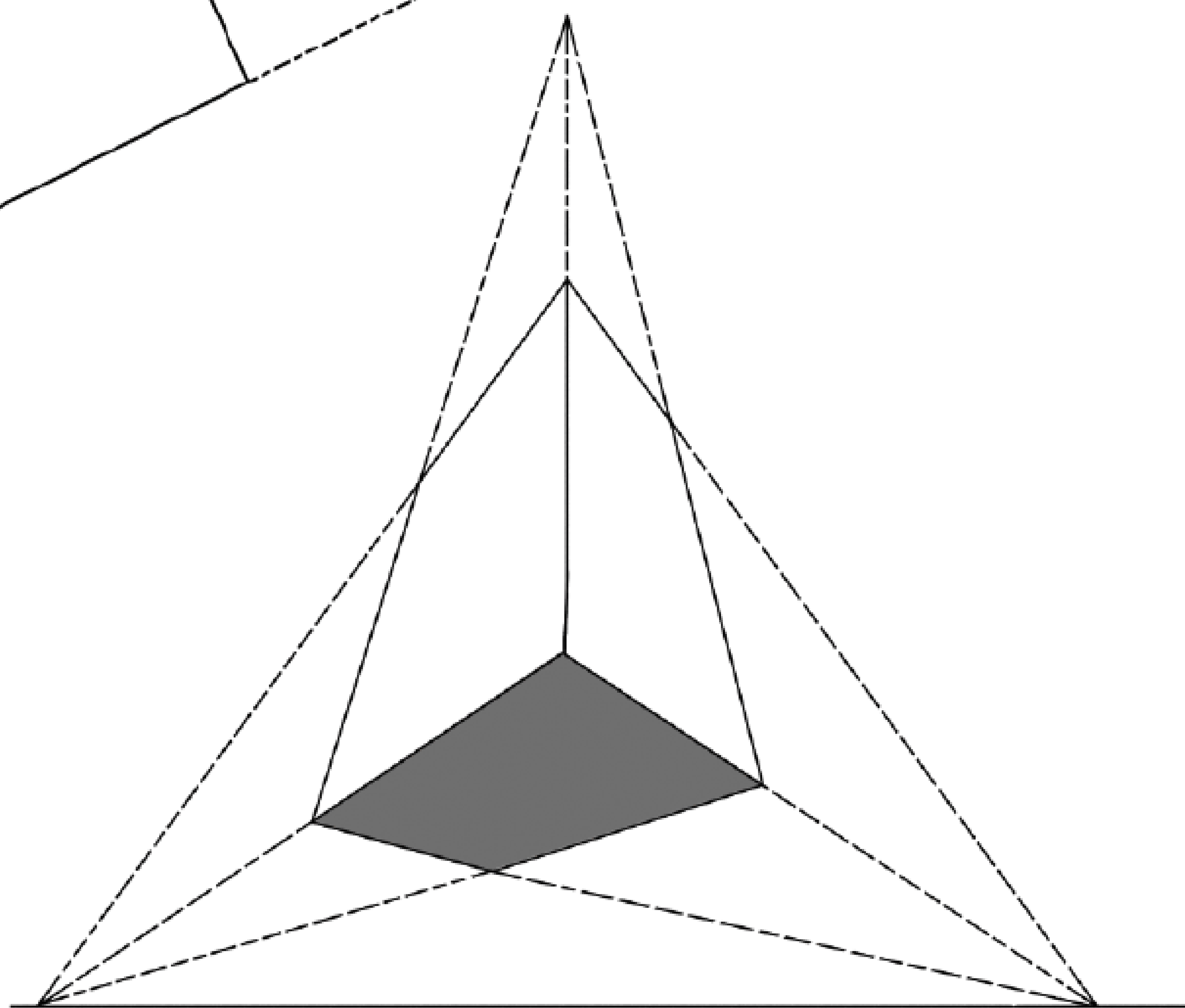


10.1.3 三点透视

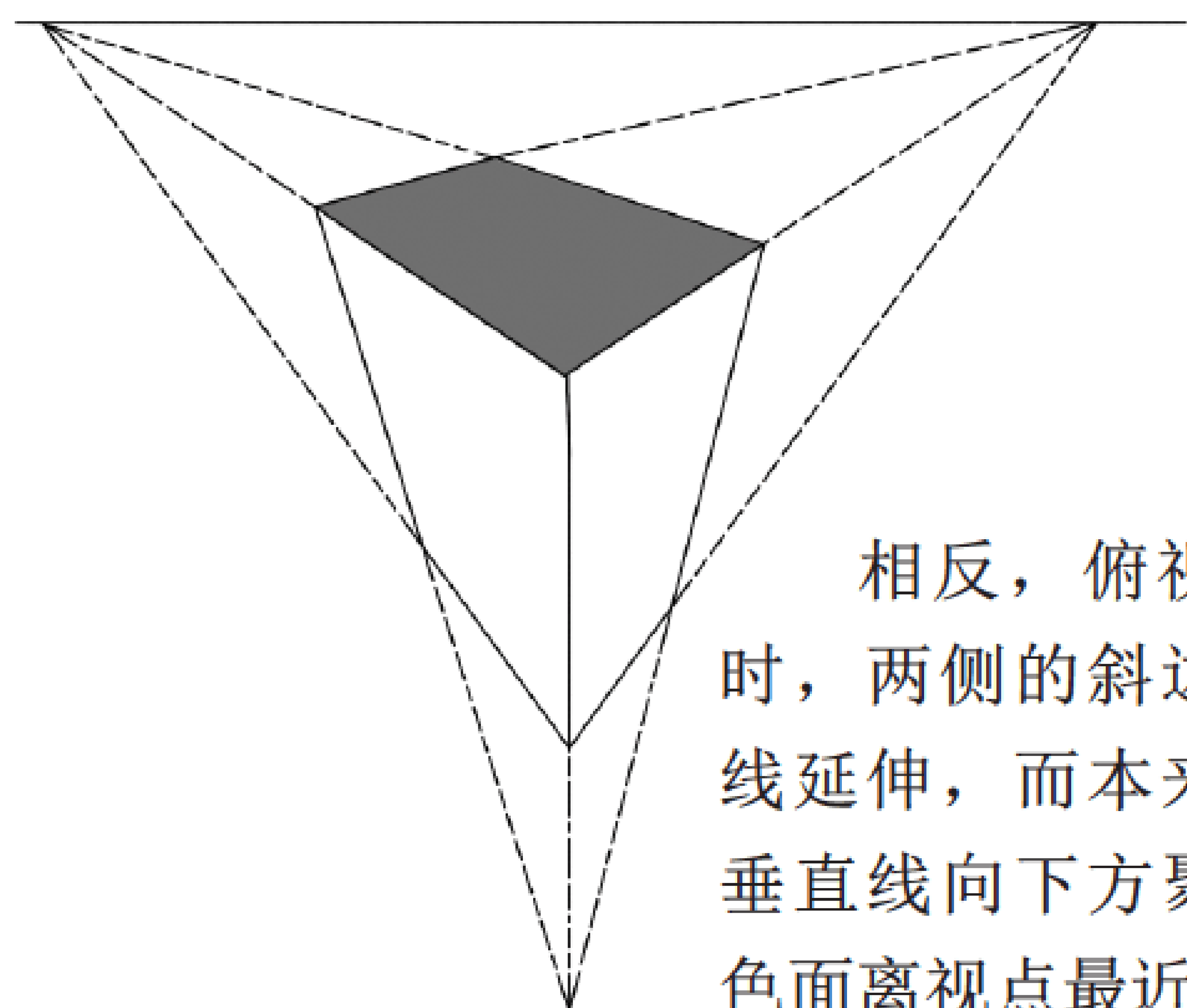
如果画面中有三个消失点，也就是灭点，那么其中只有两个点都在水平线上，这样形成的透视图称为三点透视。



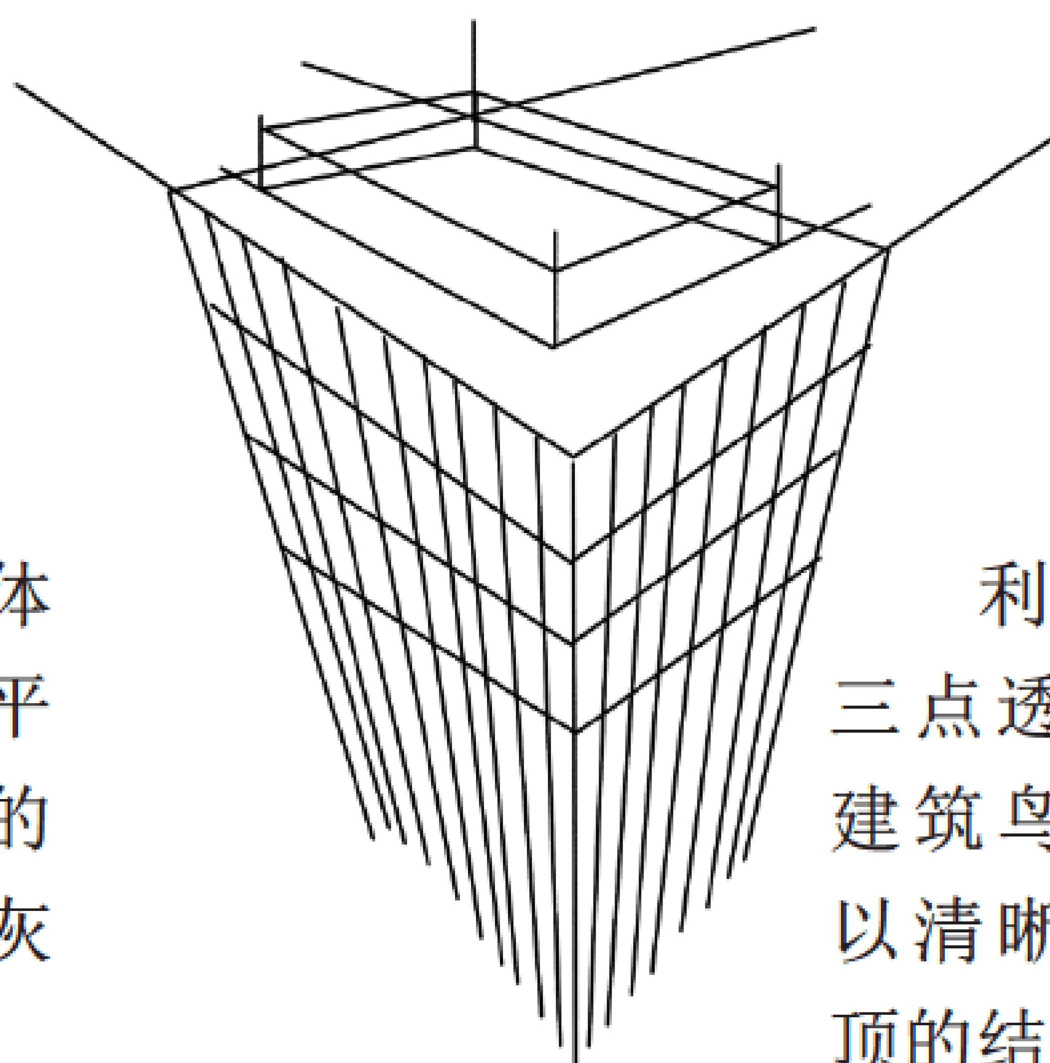
三点透视一般用于绘制大面积场景的俯瞰图或仰视图，是一点透视和两点透视的集合体。



用三点透视表示仰视的长廊体时，两侧的斜边向视平线延伸，而本来竖着的垂直线向顶端聚拢，灰色面离视点最近。



相反，俯视长方体时，两侧的斜边向视平线延伸，而本来竖着的垂直线向下方聚拢，灰色面离视点最近。



利用俯视的三点透视绘制的建筑鸟瞰图，可以清晰地看见楼顶的结构。

10.2　尝试场景临摹

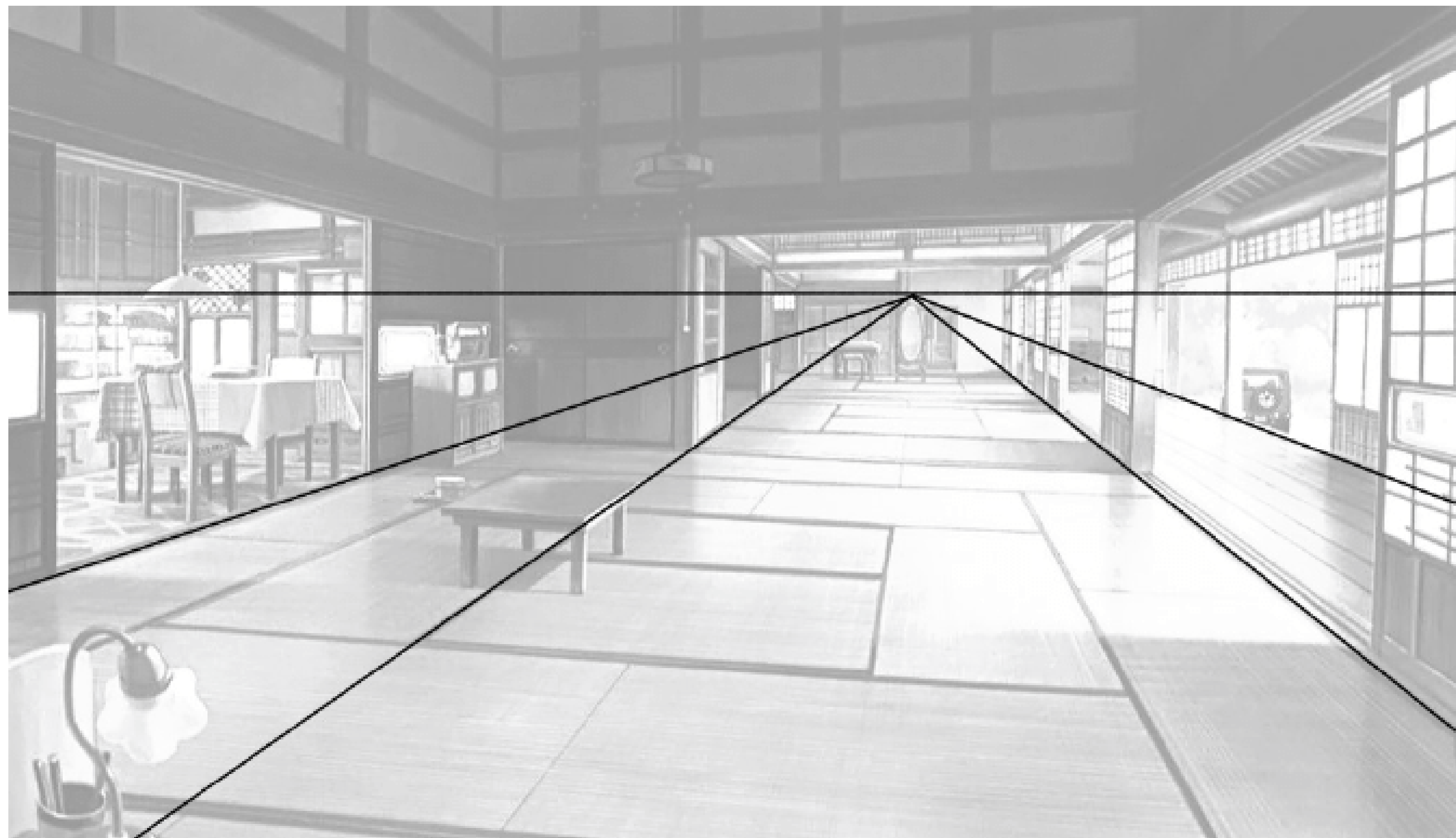
了解了透视的基本原理后，现在开始进行实例的临摹练习。首先绘制场景，可以从生活中的建筑、街道和自然丛林等进行临摹，这样可以快速地适应并且从临摹中学习到一些场景绘制的技巧。

10.2.1　室内场景临摹

首先进行室内场景临摹绘制，选取一张看起来不那么复杂的场景照片进行简单的临摹，临摹流程如下。



这是一张漫画场景的图片，也可以选择生活照片中的场景进行临摹，注意不要太过于复杂，先从简单的开始进行临摹绘制。





1 复制一层图层，将透明度调低，在照片上开始进行绘制。注意这是一个一点透视的场景，首先将水平线和灭点表现出来。

2 根据一点透视的基本原理绘制室内大致的形体。注意建筑大多数以直线为主，绘制时应尽量将线条绘制得直一些。



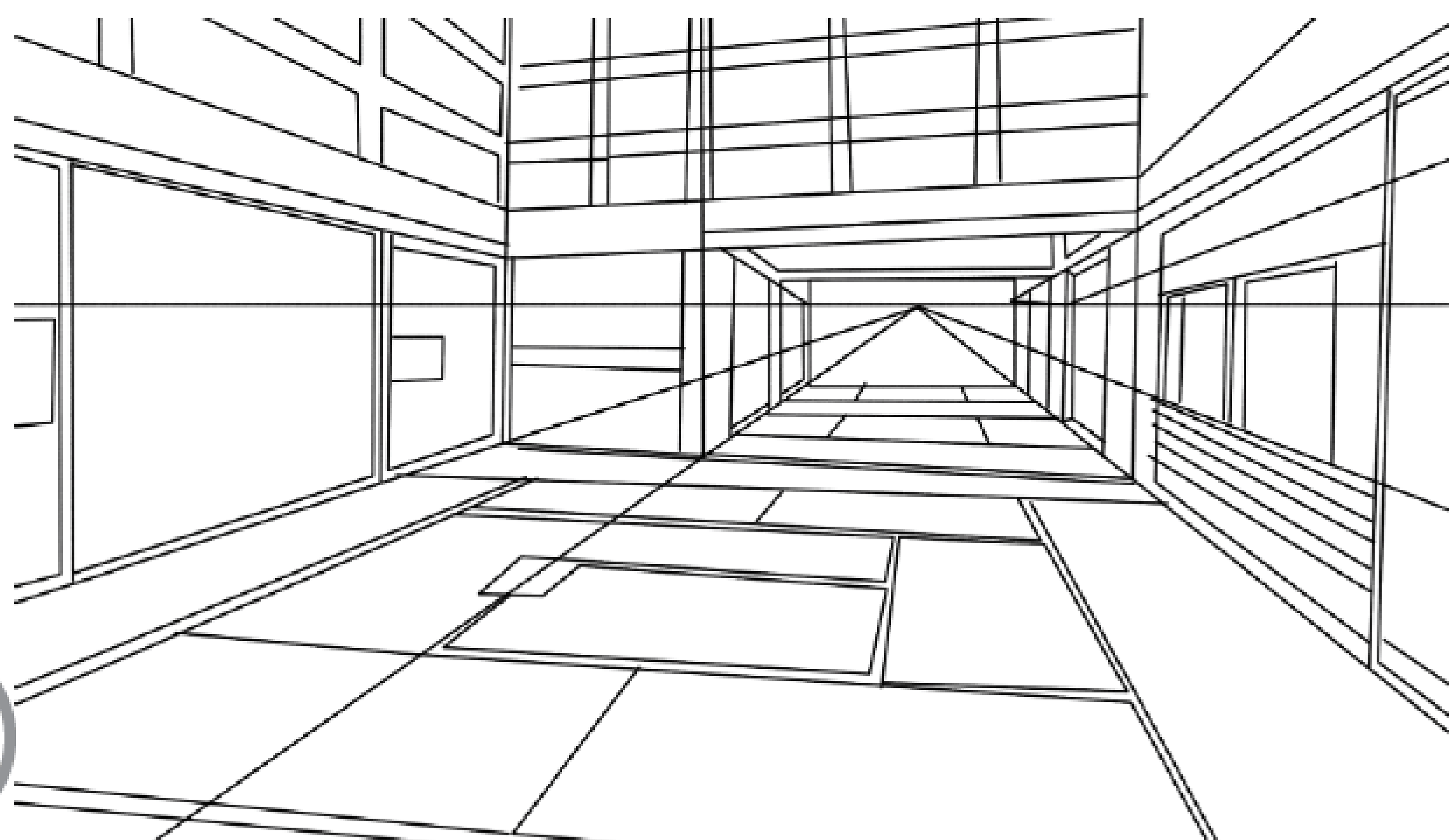






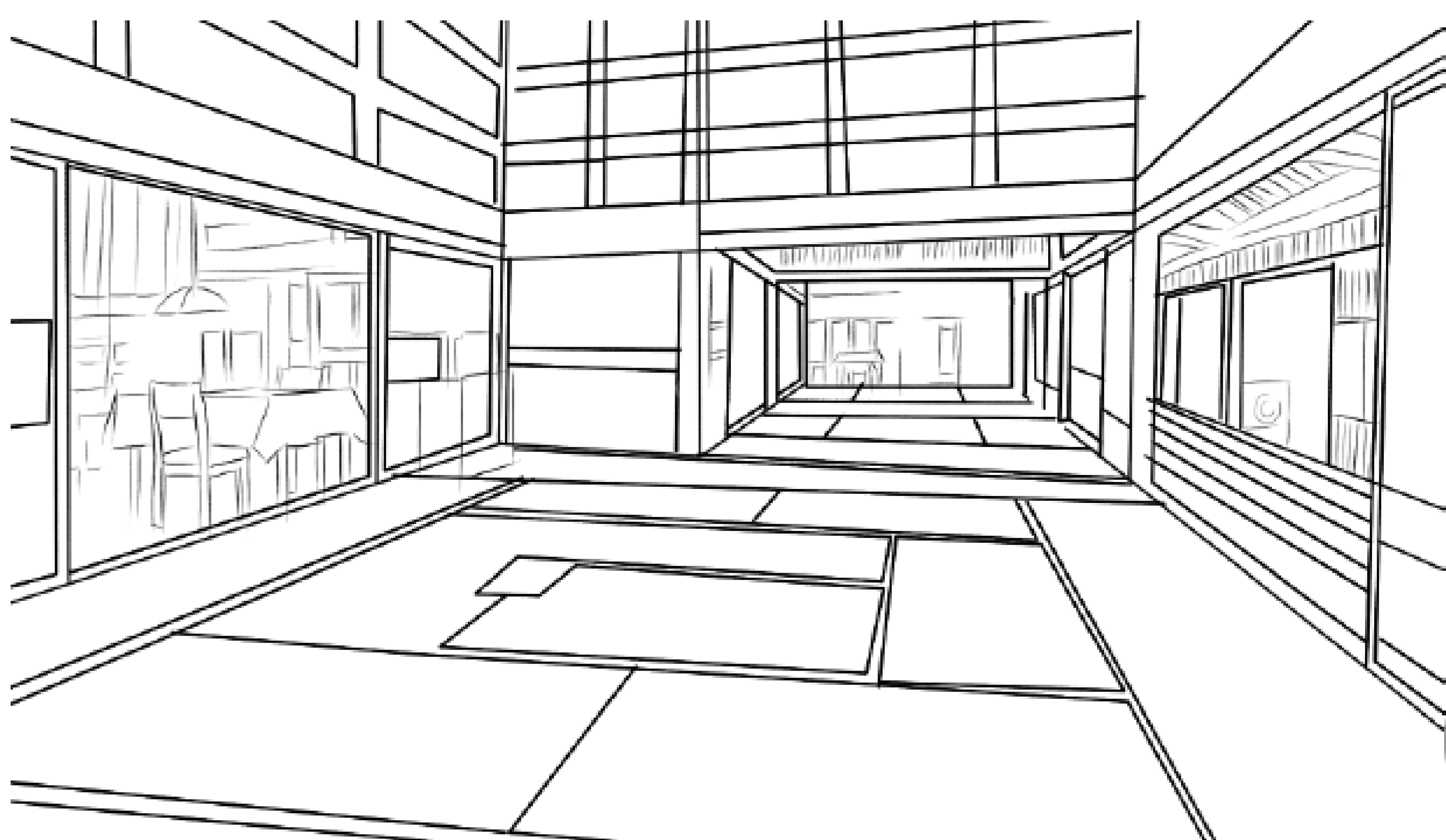


3 逐步细化室内的建筑形体，绘制窗和门。



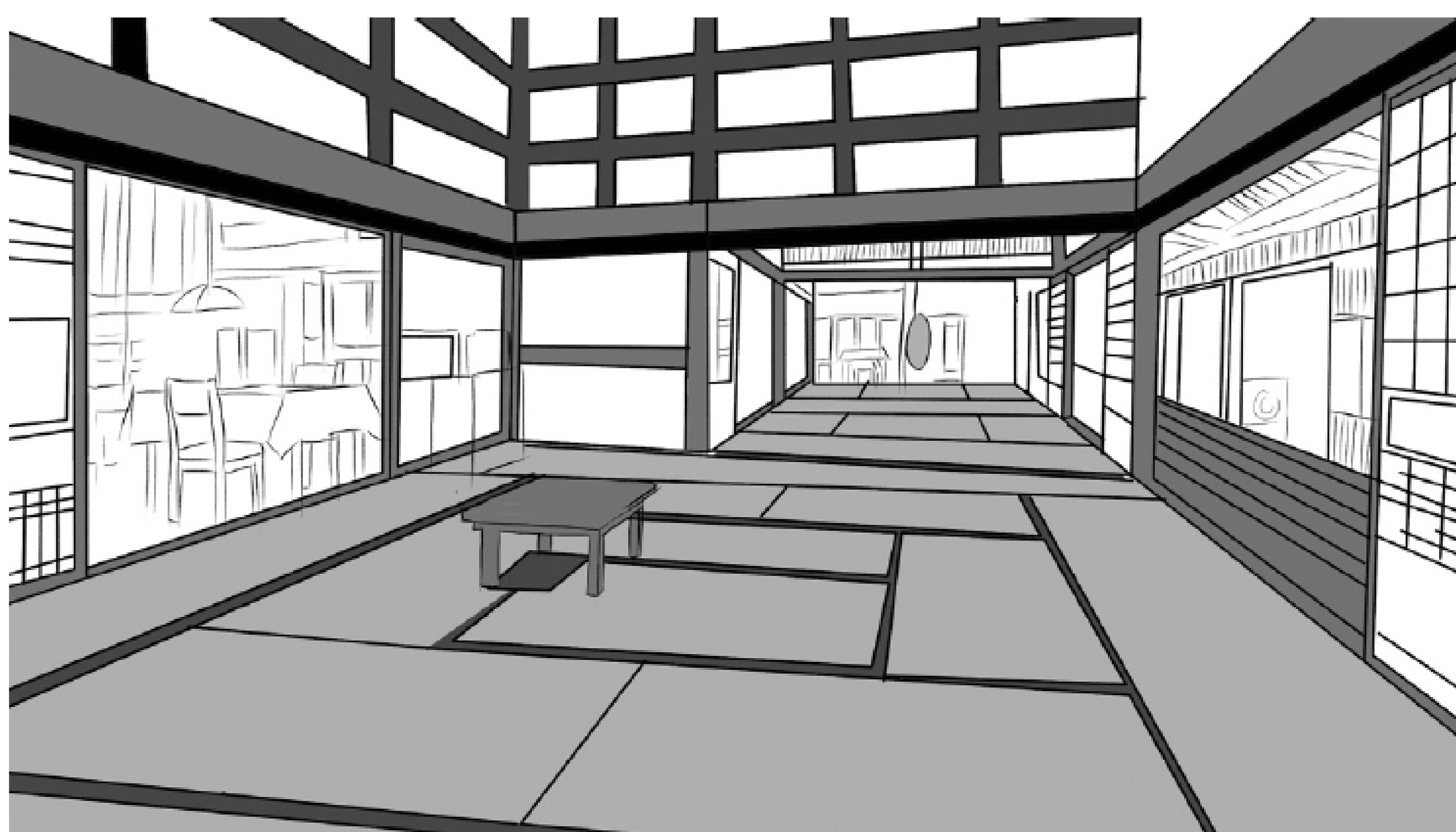


4 将室内建筑的所有纹理用直线表现出来。注意越靠近灭点的方向，纹理越小。





5 将室内的线条整理干净，将建筑的层次梳理出来，室内线稿大致完成。

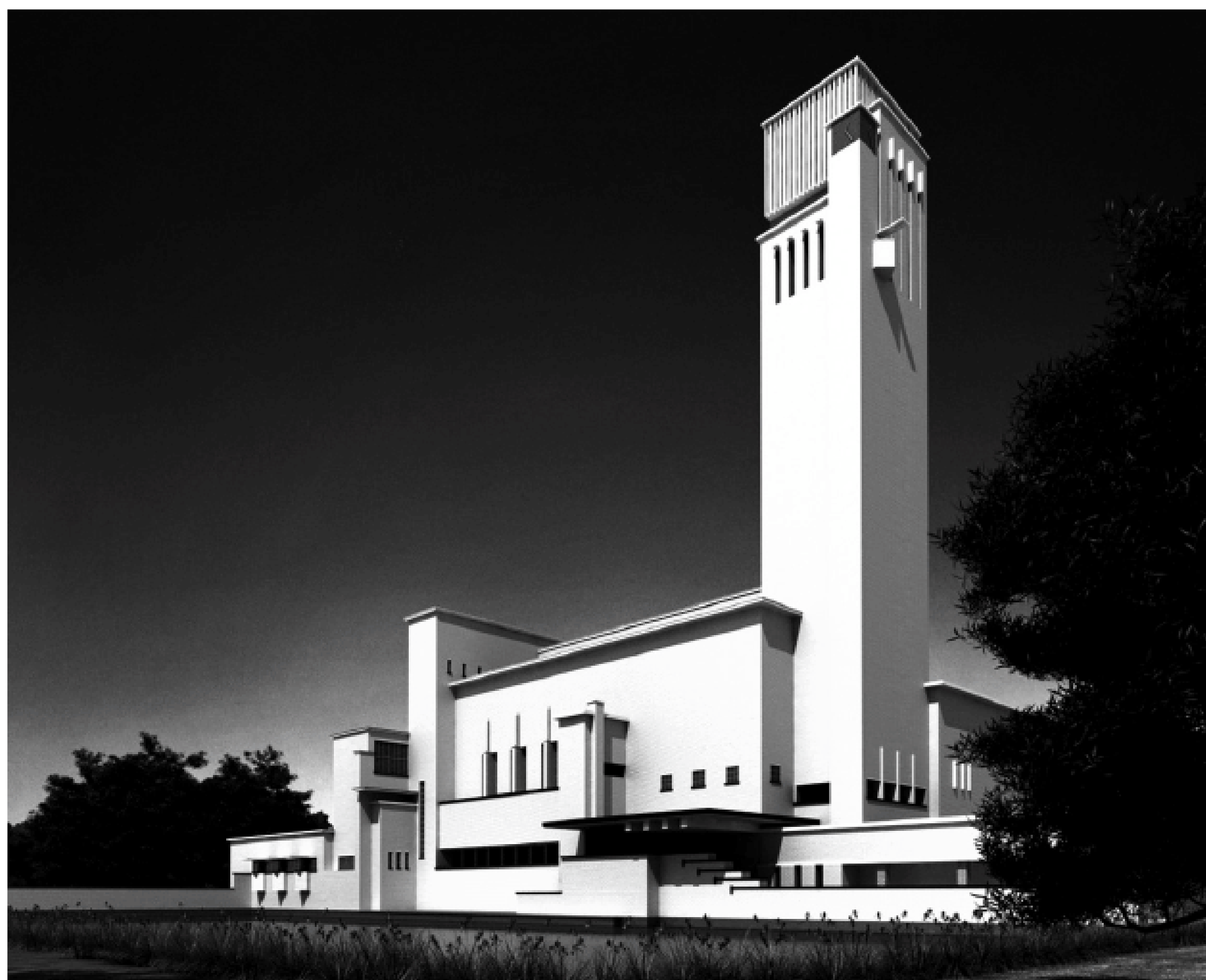




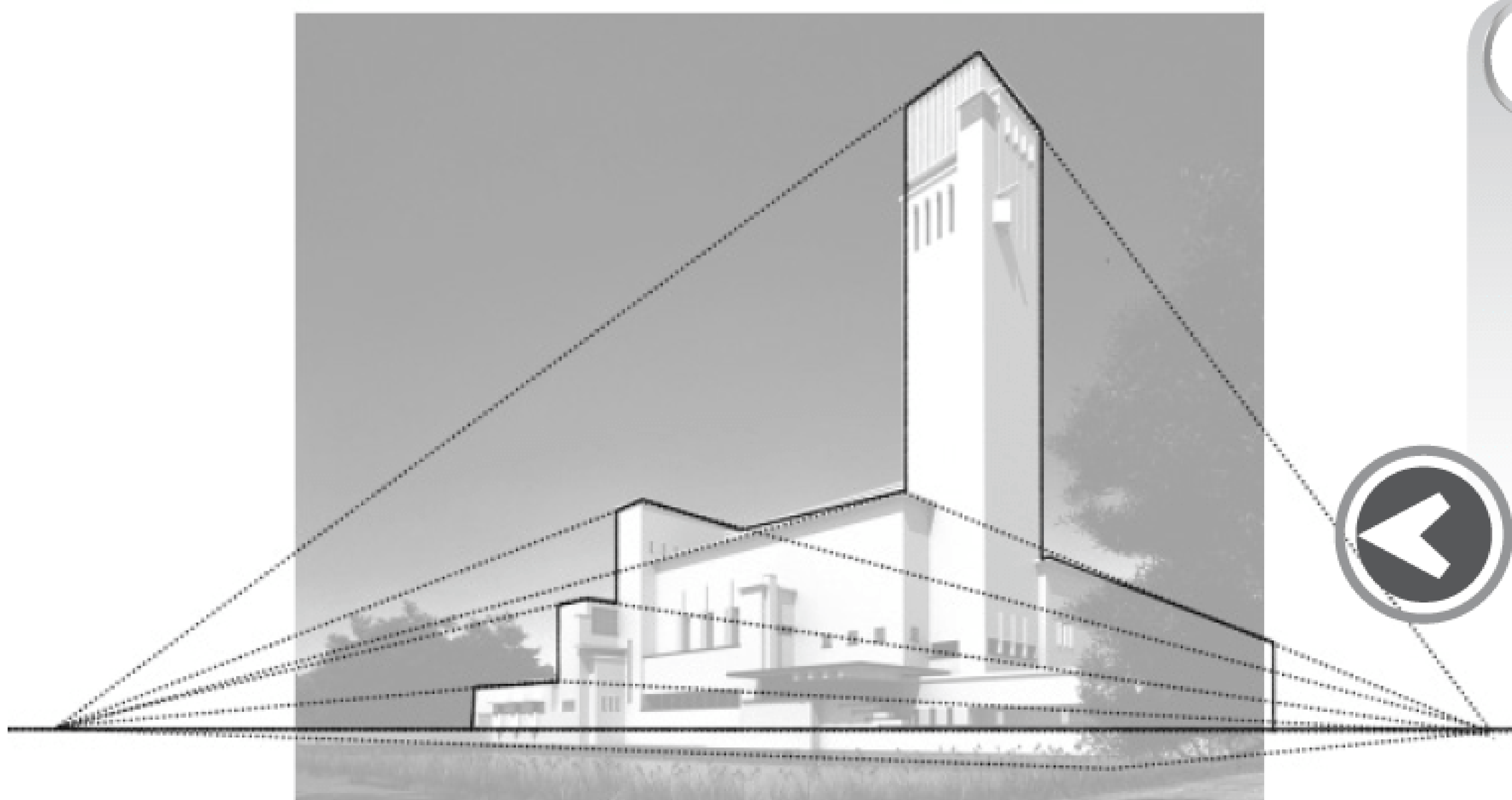
6 绘制简单的物体，使画面不至于那么空旷，再用不同灰度的色块区分出室内的结构。

10.2.2　建筑场景临摹

建筑物是场景中最常见的景致，把握好建筑物的透视绘制方法是绘制真实场景的关键。建筑场景，也可以说是室外场景。下面就来看看建筑场景的临摹绘制。

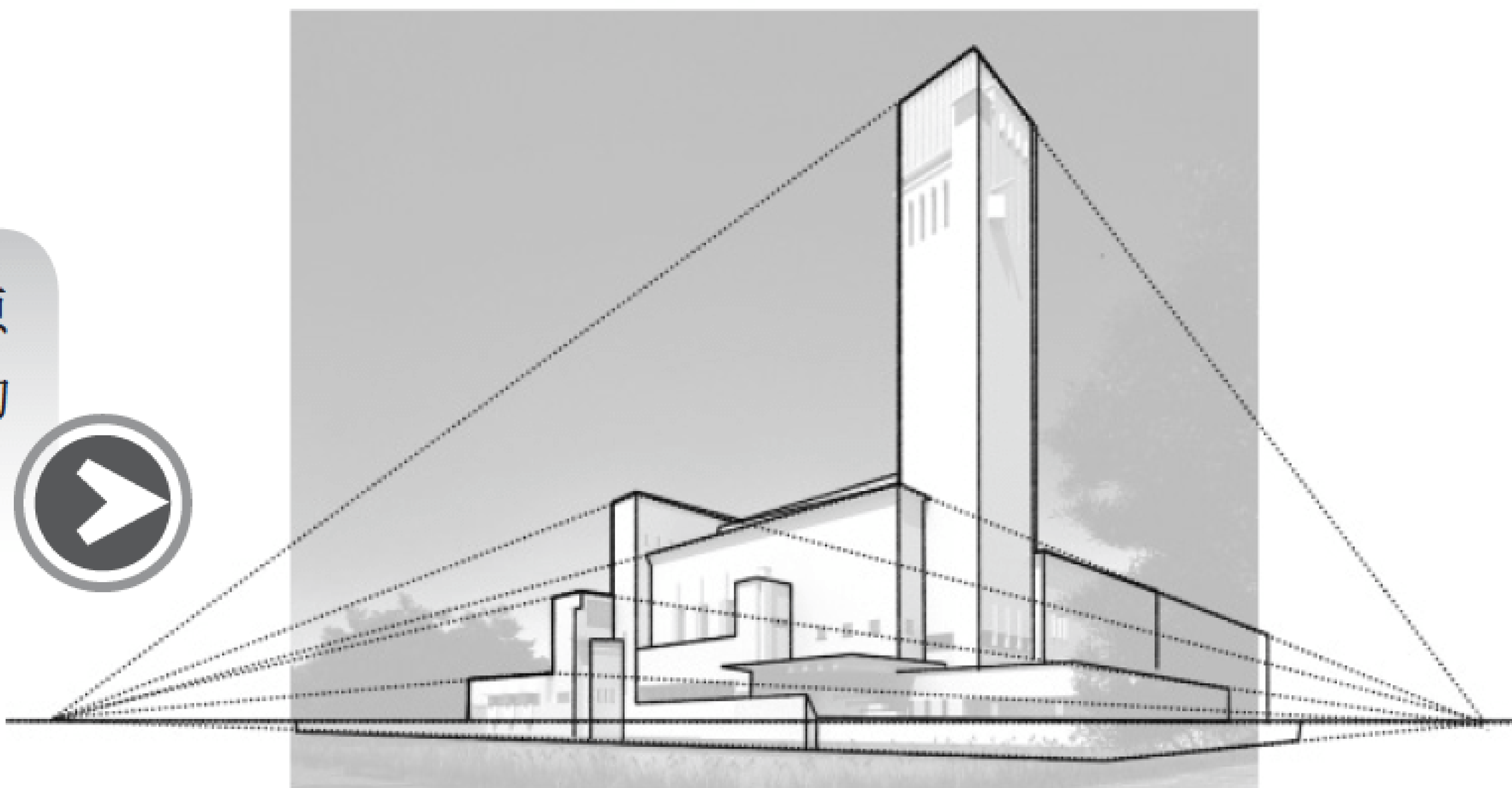


这是一张建筑风景的照片，临摹绘制这种场景时，注意选一些轮廓线条清晰、尽量有规则的几何建筑，利用几何图形逐步勾勒出建筑的样式，下面开始进行临摹绘制。

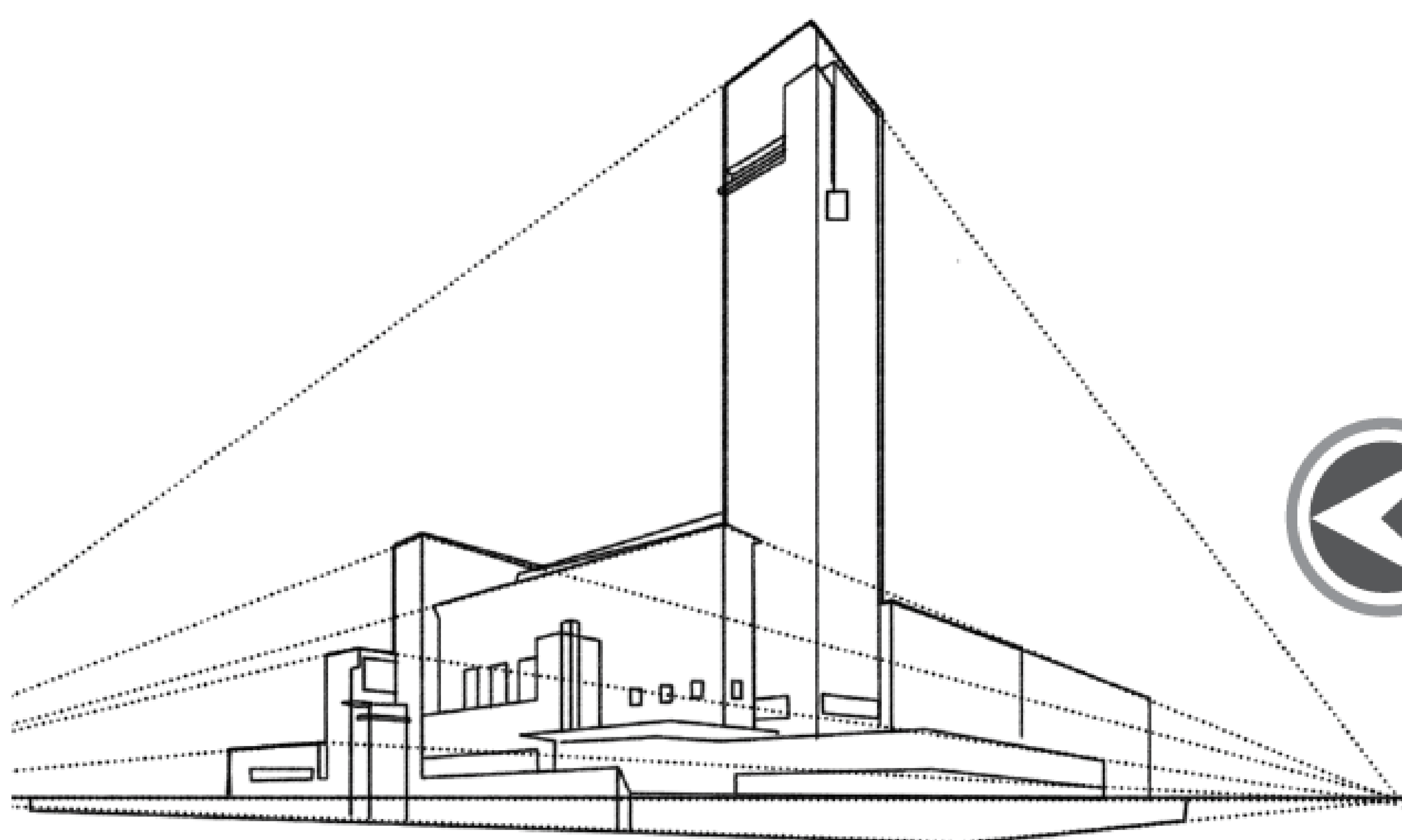


1 复制一层图层，将透明度调低，在照片上开始进行勾线，这是一个两点透视的建筑场景，首先找出两点透视的水平线和灭点。

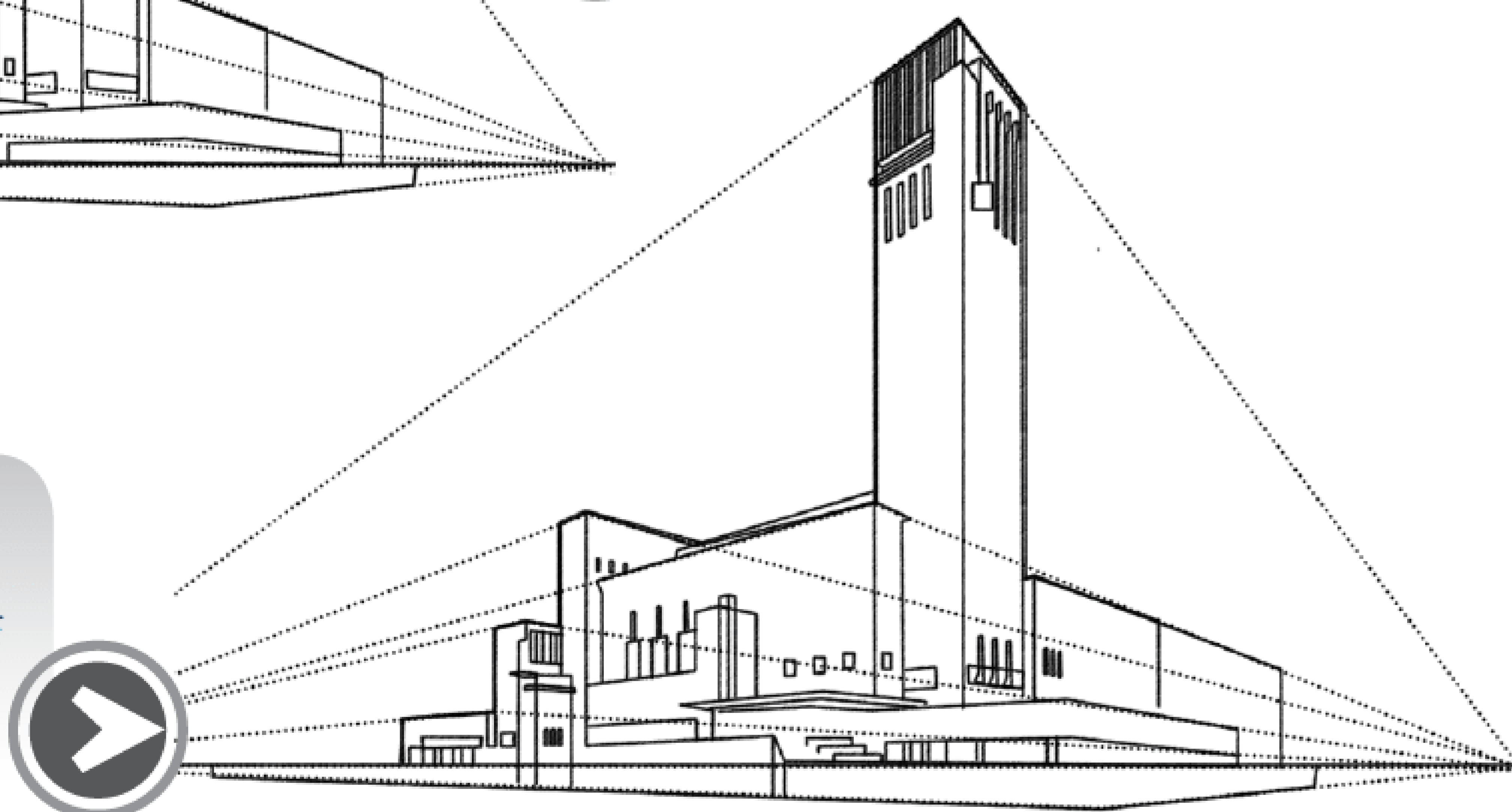
2 根据图片和透视原理的线条慢慢勾勒建筑物的大致形体。



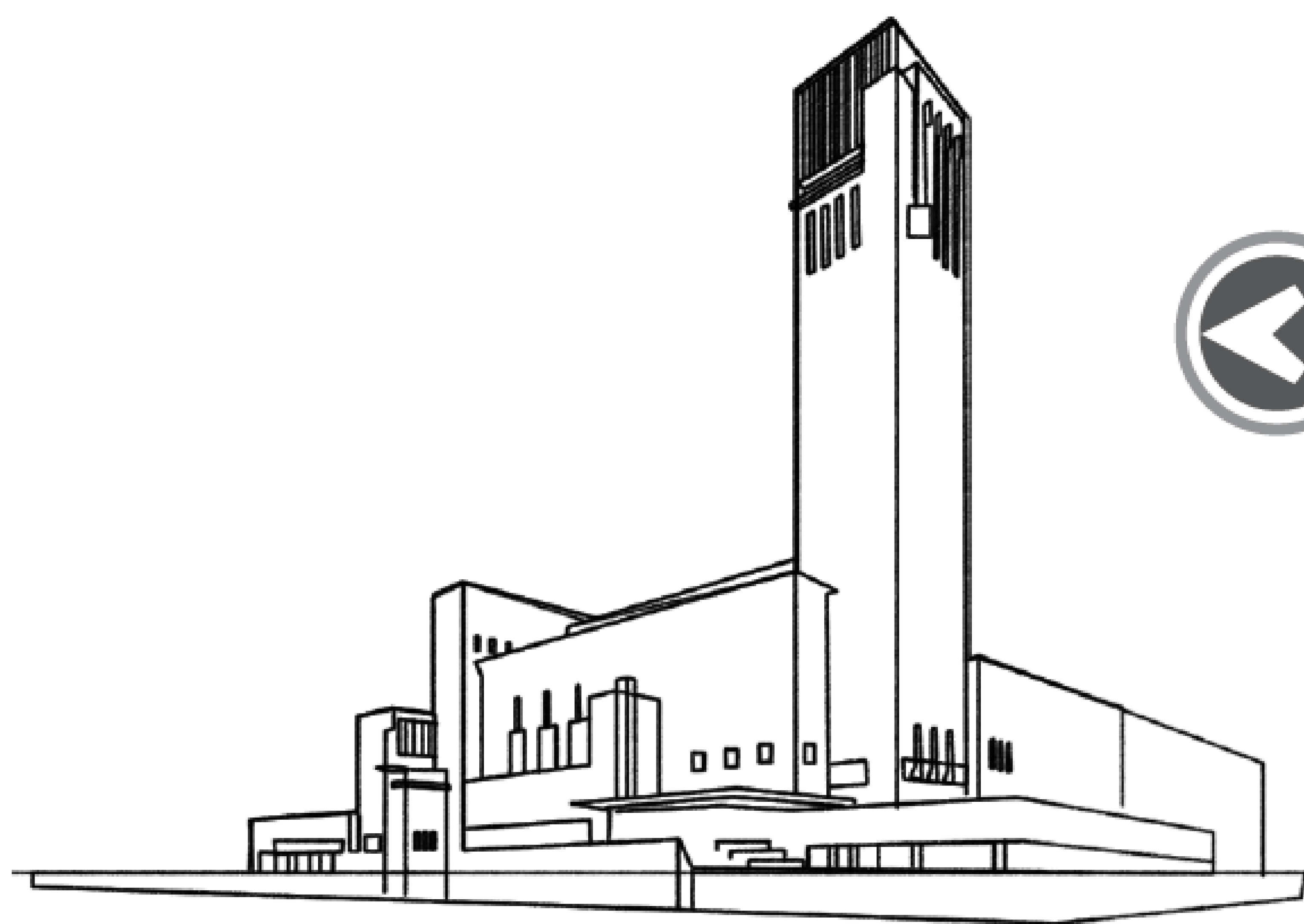




3 逐步细化建筑物的轮廓和门窗，勾勒墙壁的纹理。



4 继续细化建筑物，将墙壁的装饰建筑绘制出来。



5 整理画面，将多余的线条擦去，一个两点透视的建筑基本上完成了。



6 最后给场景添加树木和白云，并添加一层阴影效果，使画面丰富起来，最终效果图完成。

10.2.3　自然场景临摹

前面已经学习了室内场景和建筑场景的绘制，那些都是人工制造的场景，有一定的规则定律，而自然场景是没有特定的规则的，如山川、河流、植被等都是户外场景的重要组成部分，它们都没有规则。下面就以梯田场景来进行临摹绘制。

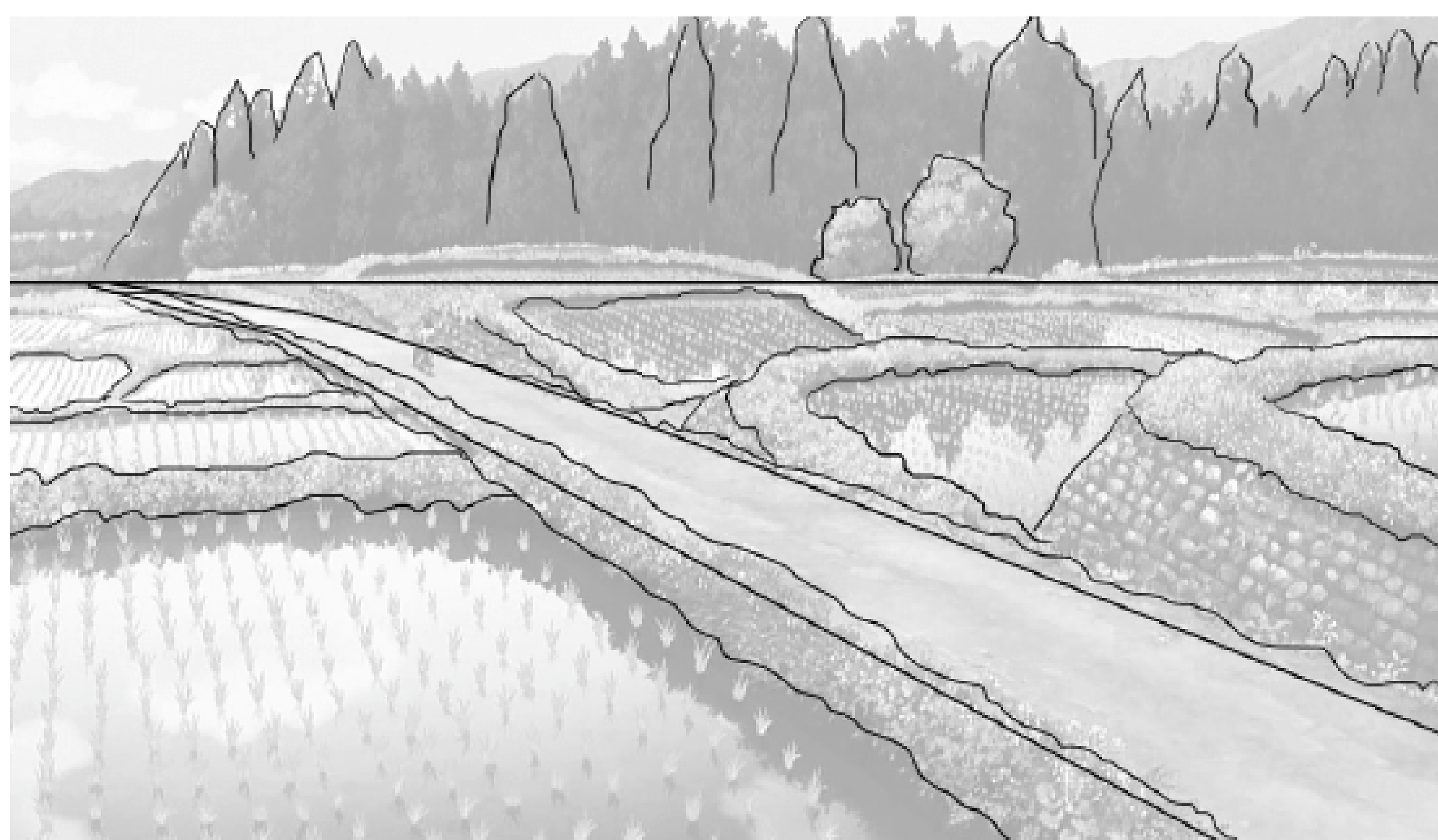


这是一张漫画场景的图片，也可以选择自己拍的生活中的自然景物，注意拍摄时要掌握一定的拍摄角度，内容要有意义，这样绘制出来的场景才会好看。

1 复制一层图层，将透明度调低，在照片上开始进行绘制。先绘制水平线和消失点(即路消失的那一点)。





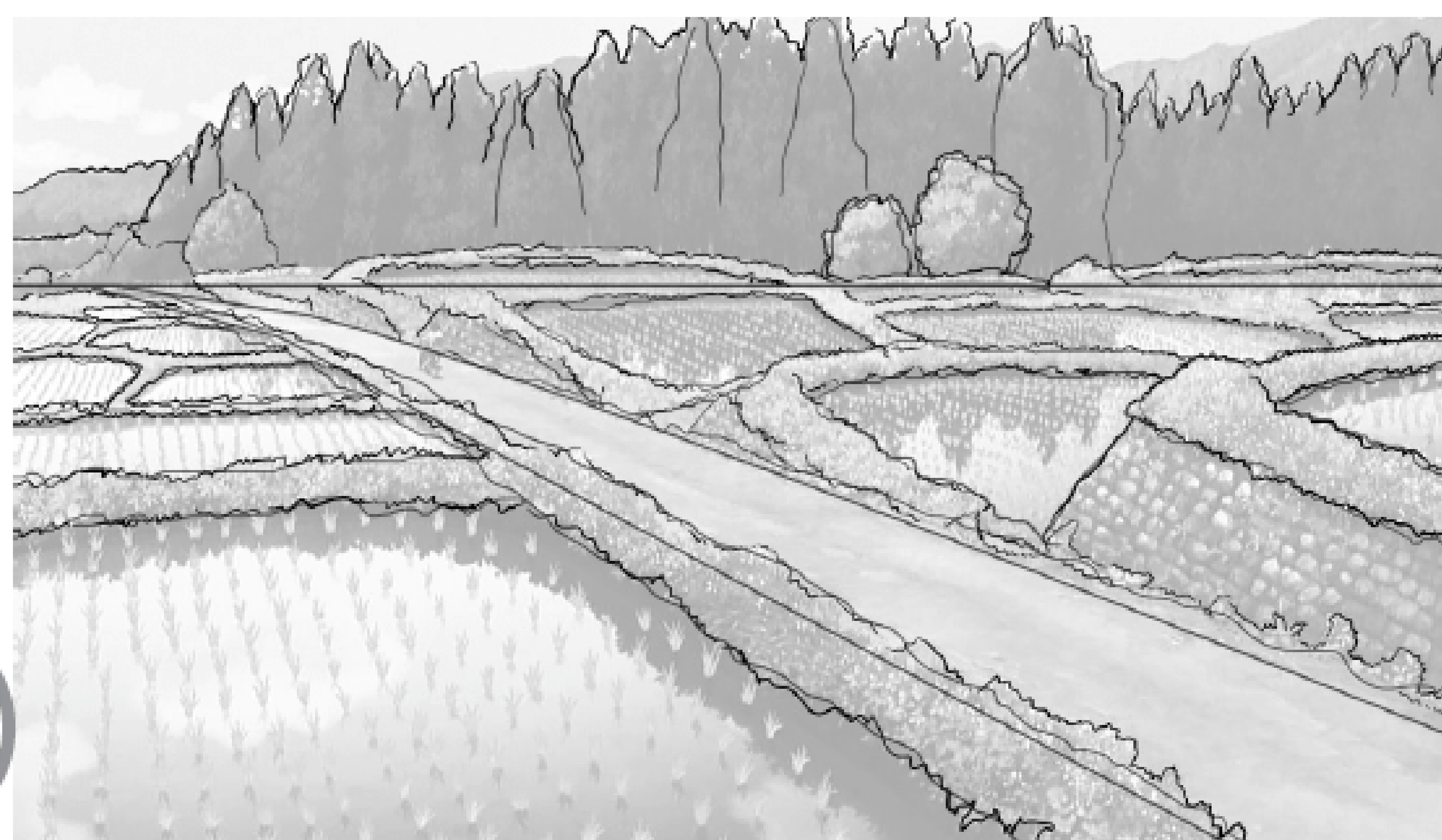


2 勾勒出场景中的大致景致，将梯田和树木等大致的轮廓先绘制出来。

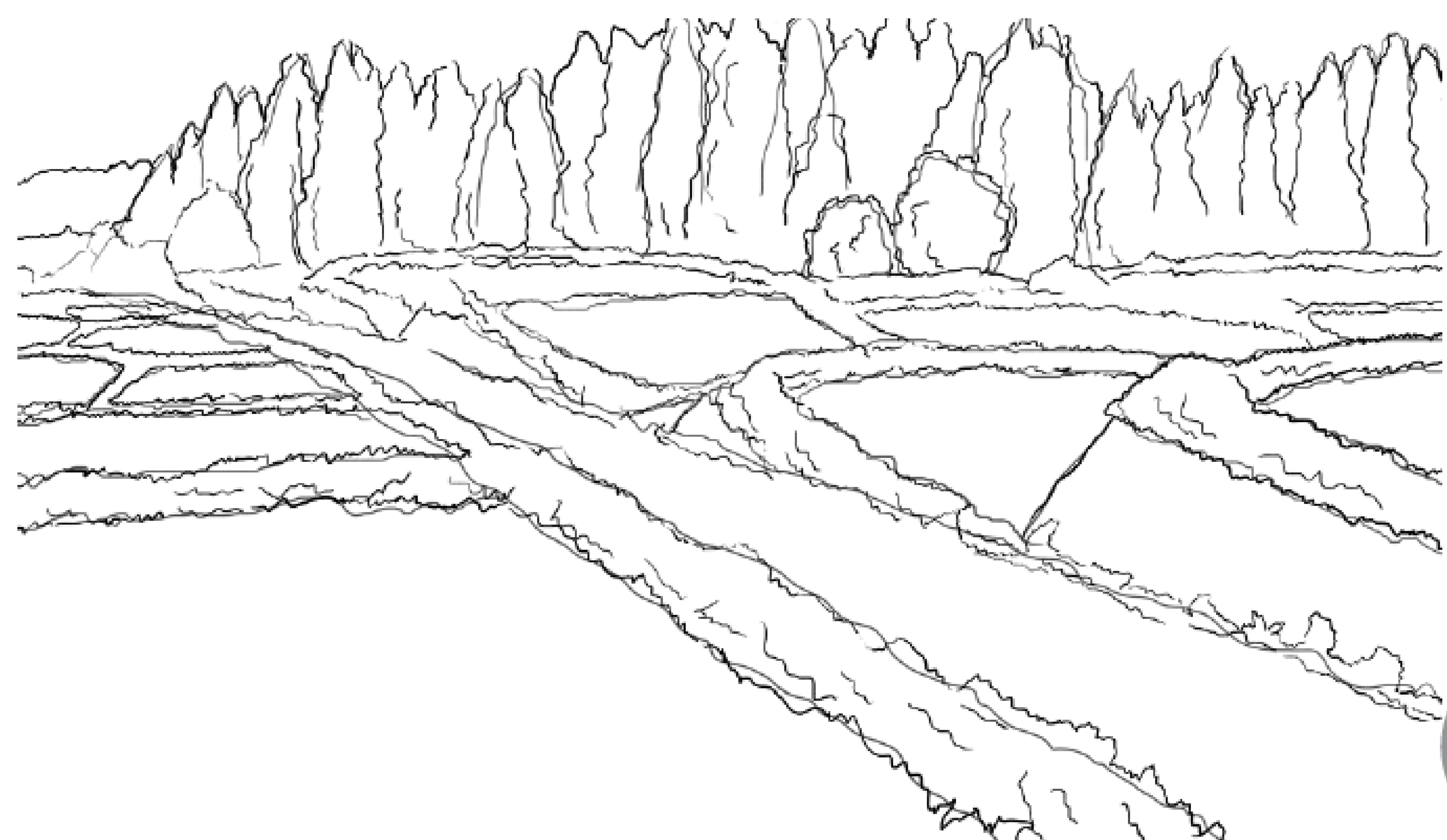


3 逐步细化一些细小的草丛和树木。注意绘制这种草丛和树木时不要刻意使用直线等有规则的线条绘制，否则会显得很不自然。



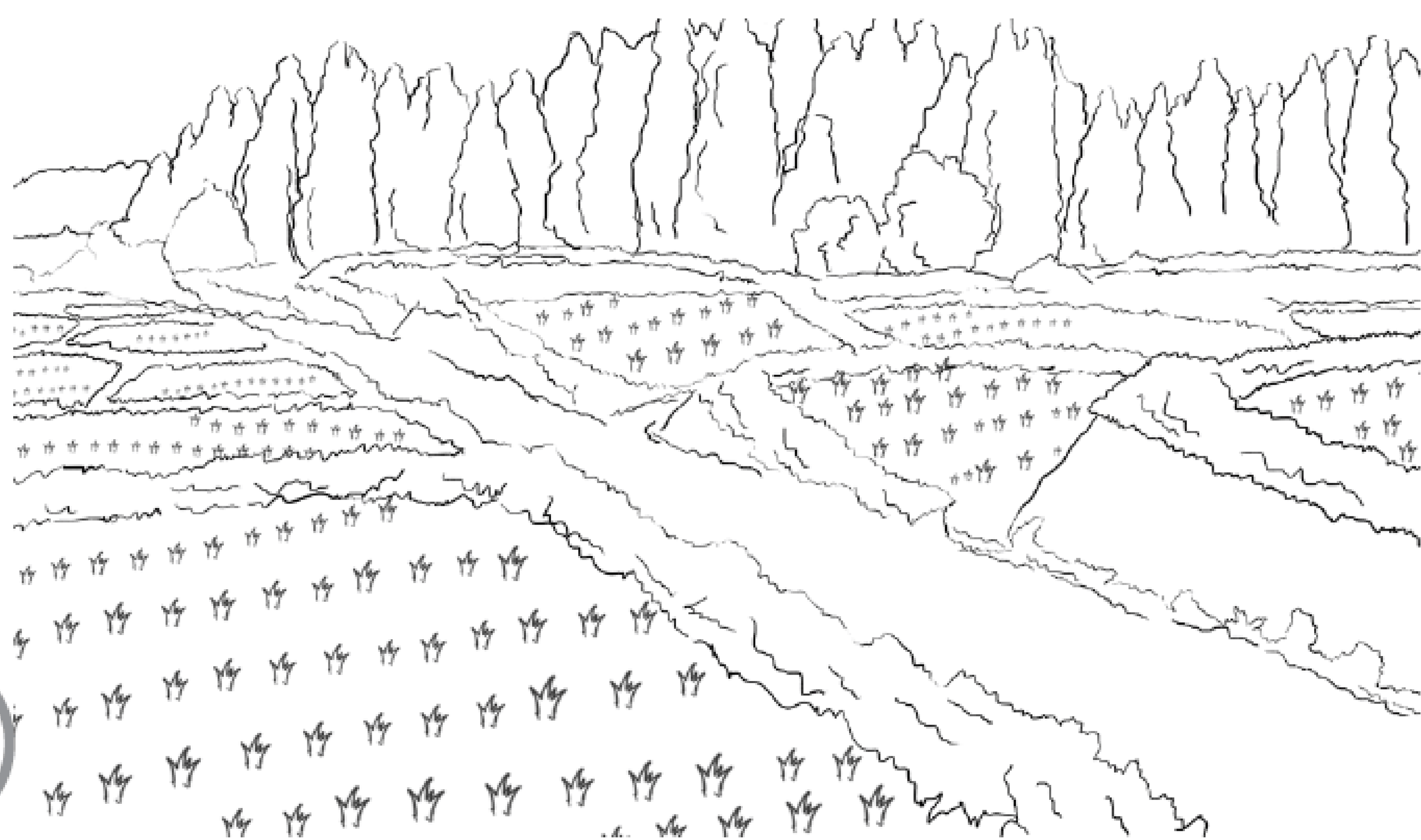






4 继续刻画路边的草丛和梯田，细化远处的树木，为草、树略加几笔线条，突出层次感。



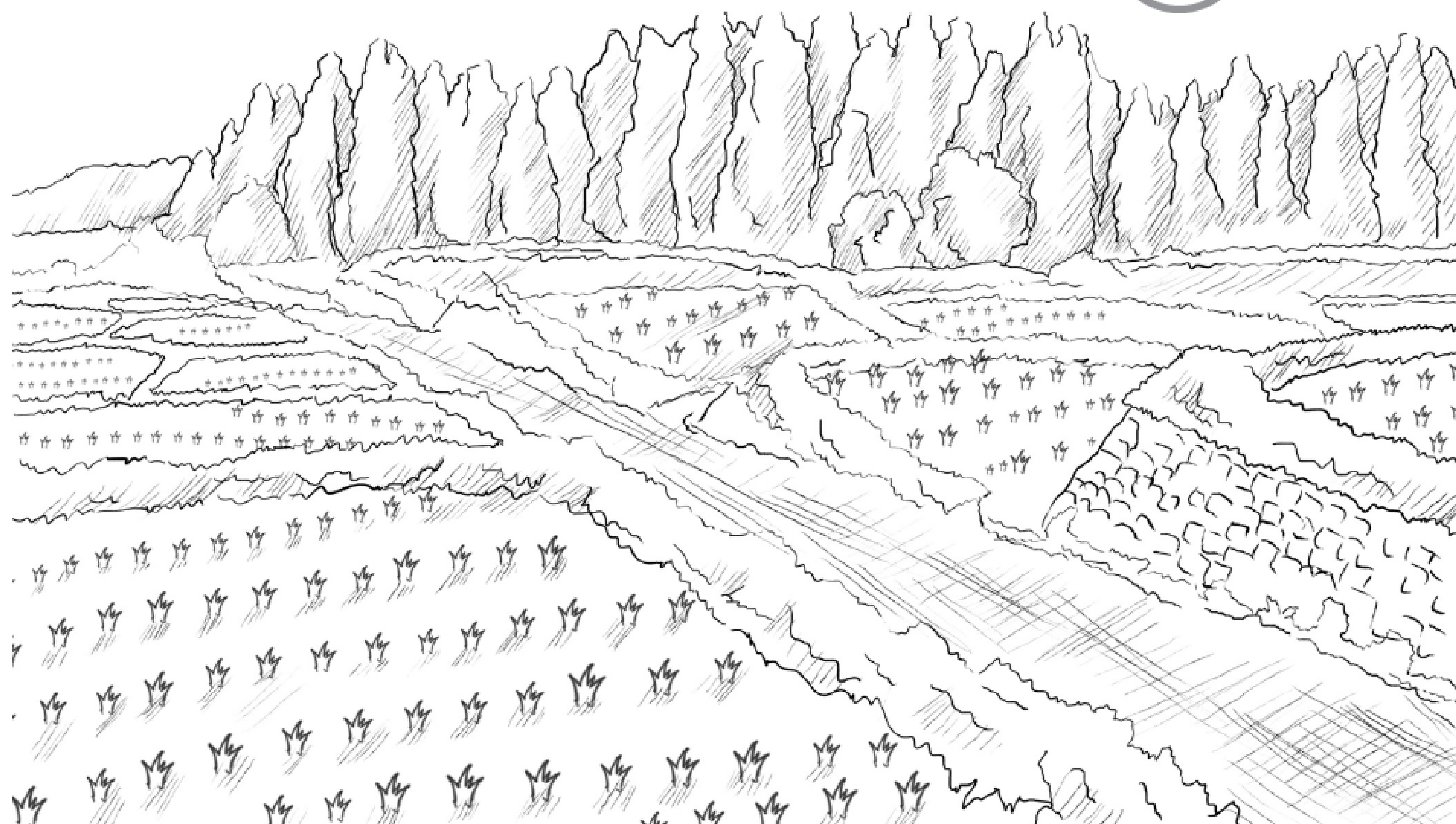


5 整理画面，将多余的线条擦去，添加田里的水稻。水稻是人为的，所以有一定的规律。



6 最后完善画面中一些不足的地方，为草丛和树木添加阴影，凸显画面的光影感，也使画面感丰富一些。



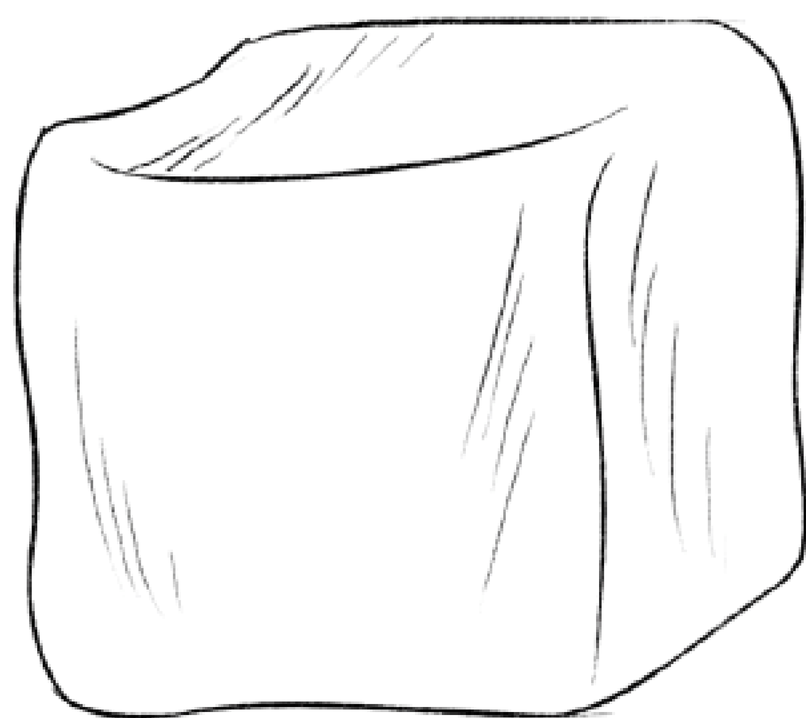


10.3　道具的表现方式

道具是场景中最重要的组成部分之一，有了道具的表现，才能使场景更加丰富、更加有意义。但要绘制好道具也不是那么简单的，不同的道具有着不同的质感和表现方法。下面就来看看如何表现场景中的道具。

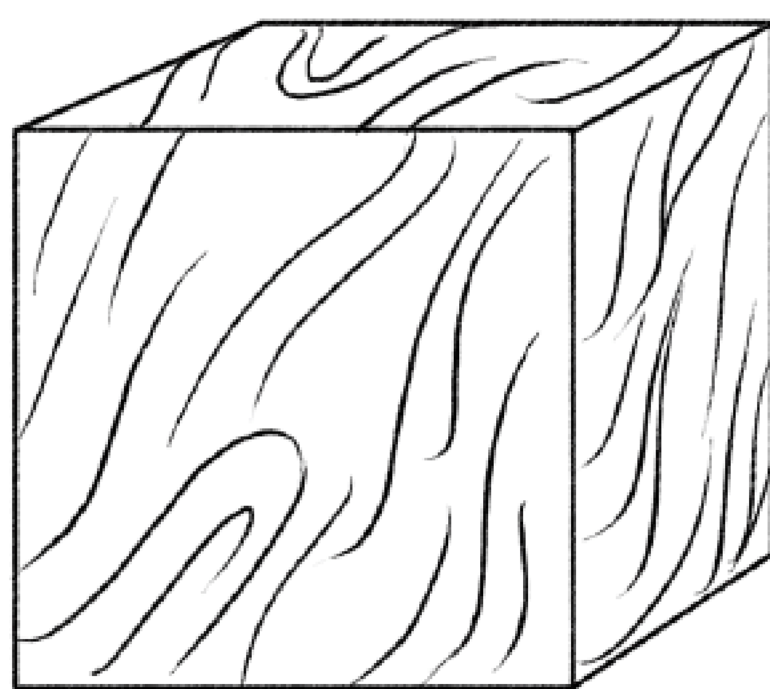
10.3.1　通过线条表现物体的质感

质感就是指物品的材质和质量带给人的感觉，通过不同的线条，可以使物体表现出不同的质感。下面就来看看如何运用线条来表现物体的材质。



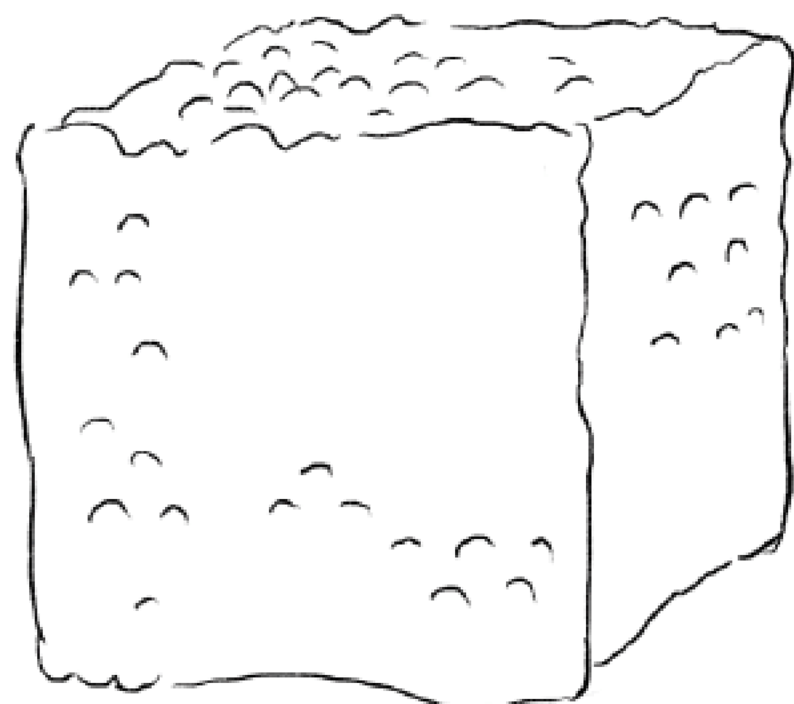
粗糙线条的表现

方形的边缘十分柔软，内部排线粗糙，给人以胶质之感。



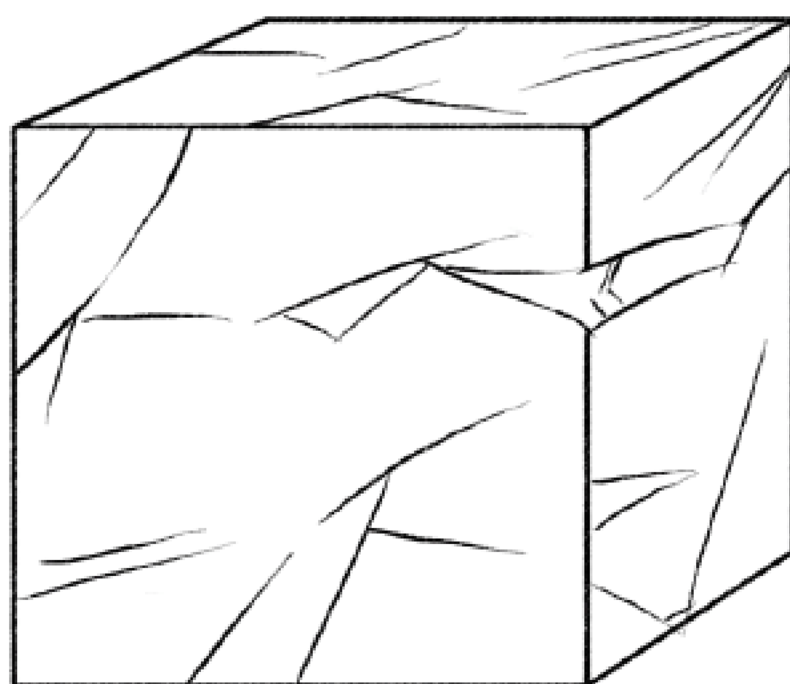
曲线纹理线条的表现

方形边缘坚硬，内部曲线纹理体现出木头质感。



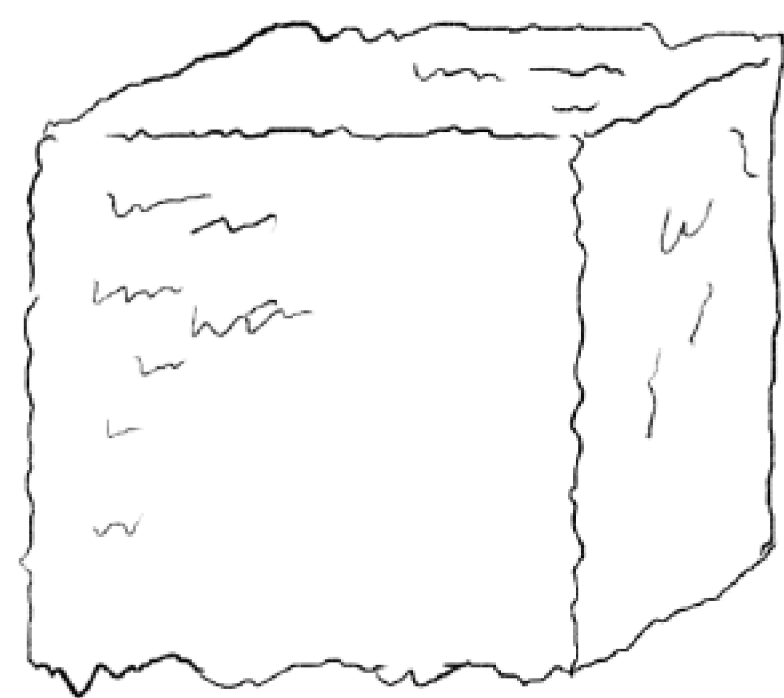
泡沫塑料的线条表现

正方形的边缘和内部都呈现颗粒状，表现出泡沫的塑料感。



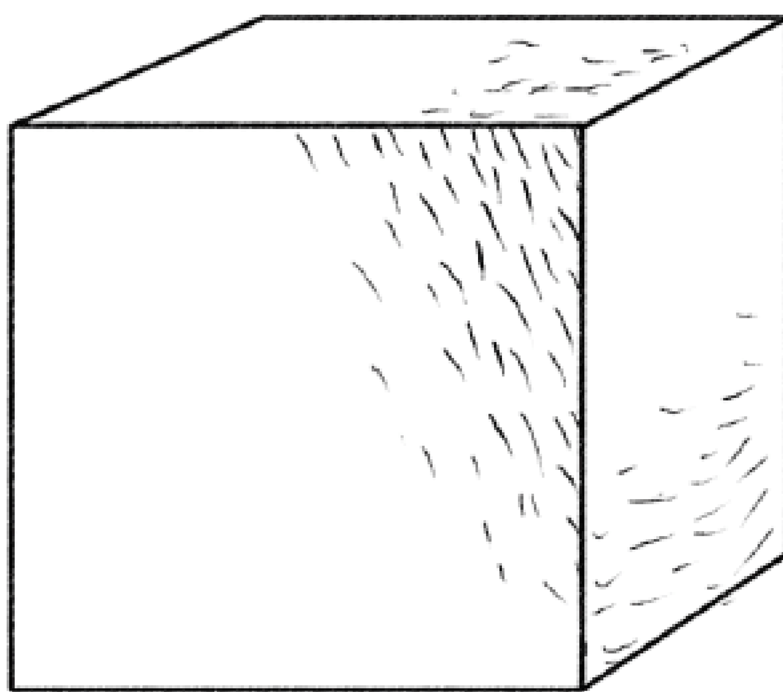
岩石质感的线条表现

正方形的边缘非常坚硬，内部的直线纹理表现出岩石质感。



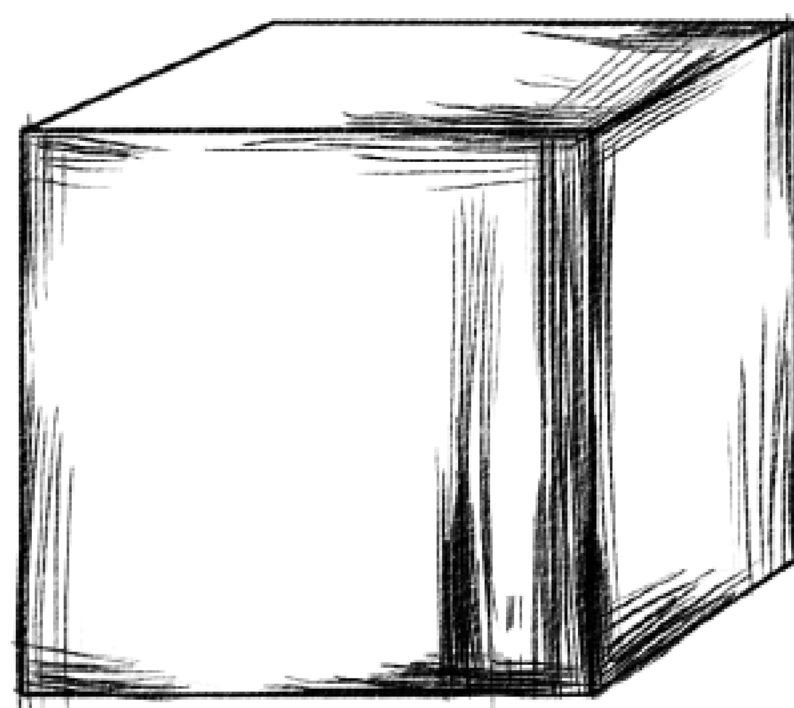
毛皮质感的线条表现

正方形的边缘呈现锯齿状，内部有细细的曲线，表现出毛绒感。



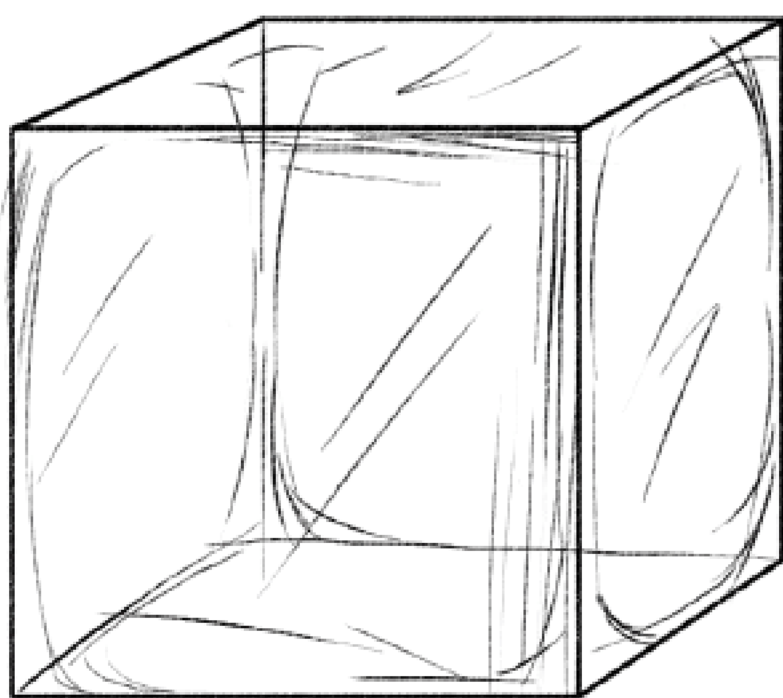
石膏质感的线条表现

正方形的边缘比较坚硬，内部的小点表现石膏的粗糙感。



金属质感的线条表现

利用光影和横竖直线表现出方形的金属质感。



玻璃质感的线条表现

利用光影和各种线条表现正方形的玻璃质感。

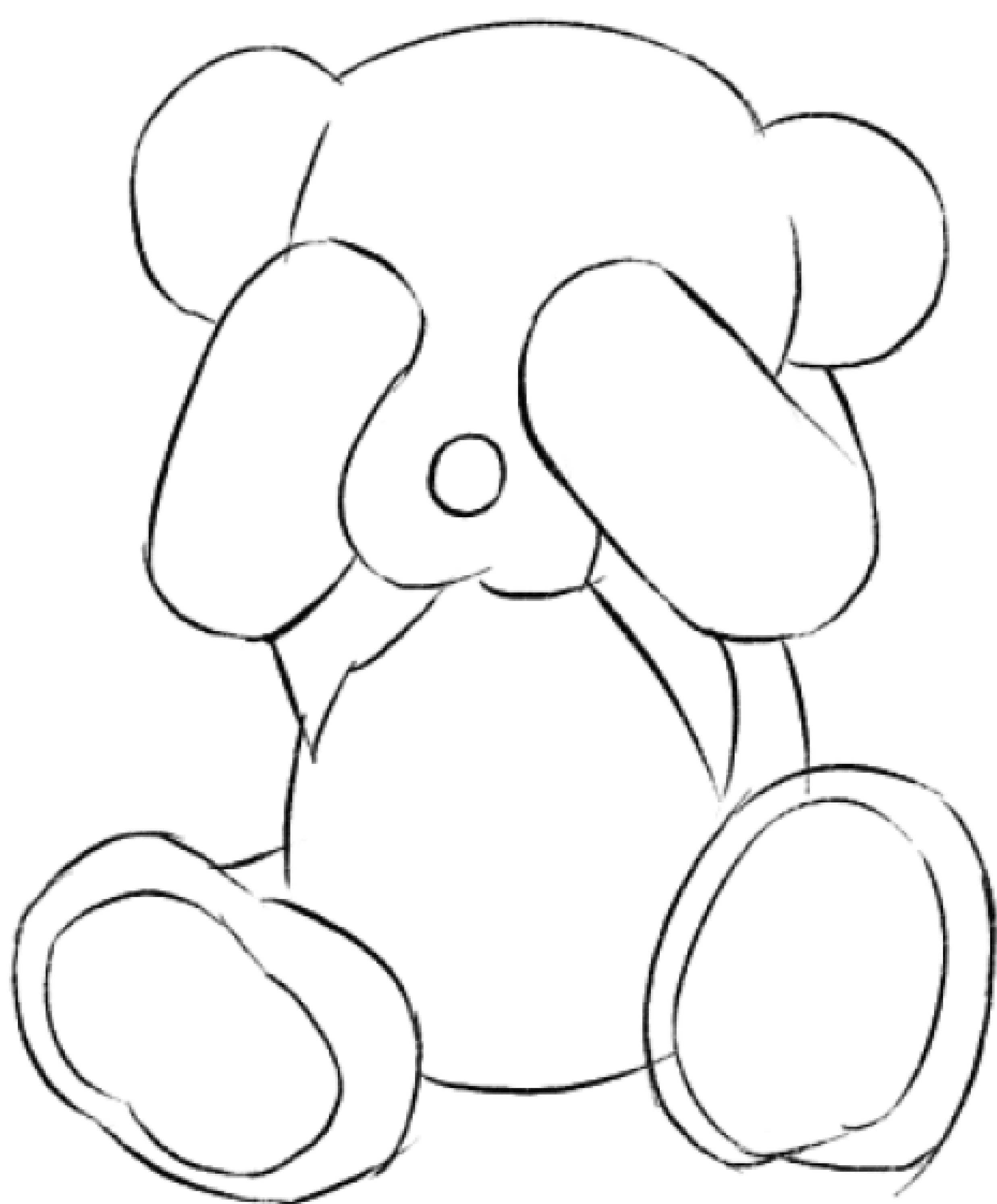




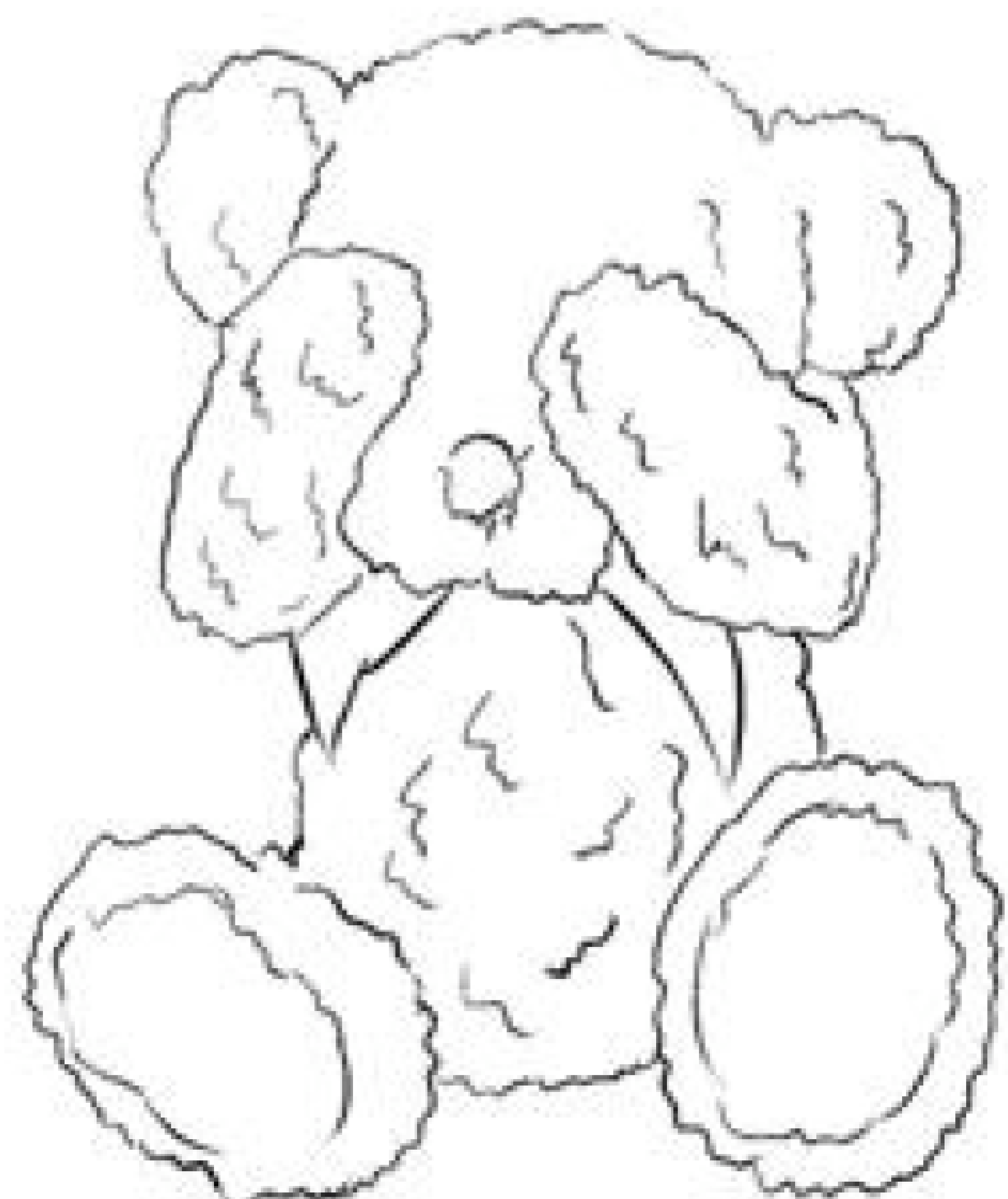
首先用简单的直线勾勒出布熊的大致轮廓线。



根据轮廓线用干净的弧线绘制出布熊的形体。



用圆润的线条绘制出来的熊给人的感觉是光滑的，没有什么质感。



用细小不规则的曲线绘制出来的布熊给人以毛绒绒的感觉。

10.3.2　利用动植物丰富场景画面

在场景中有许多的物体可以用来丰富场景的气氛，如动物和植物，这些不被关注的东西往往是表现场景气氛最关键的物体。下面来看看动植物的绘制方法和表现方式。

动物案例绘制一





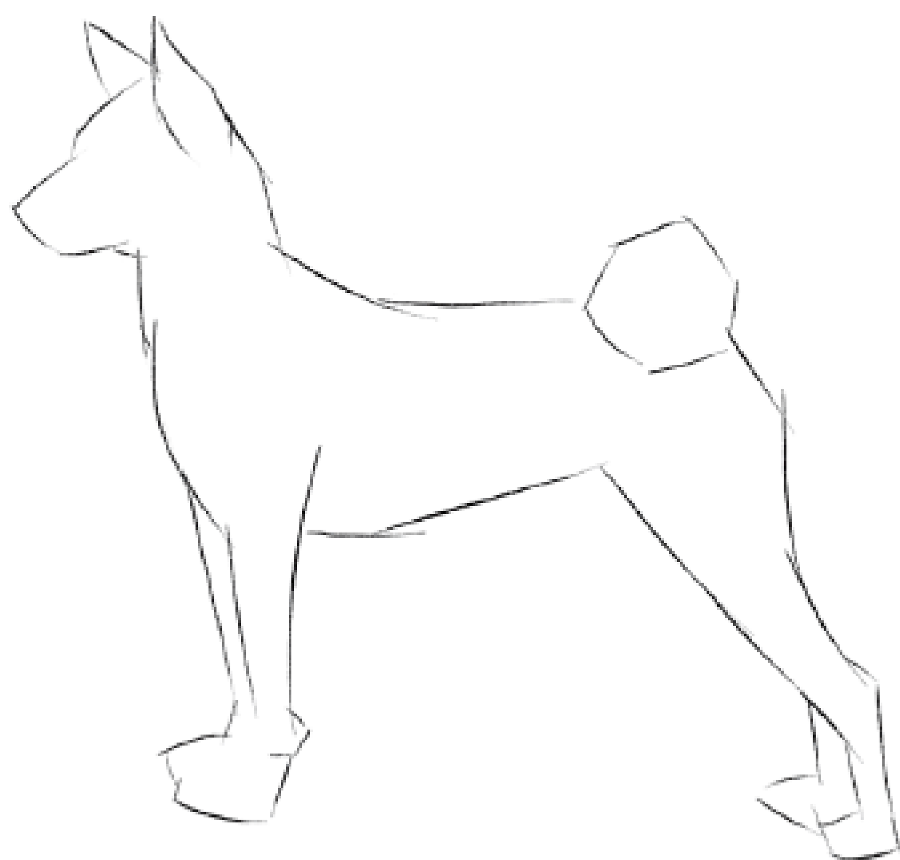
1 用直线勾勒出小狗的大致外形轮廓。

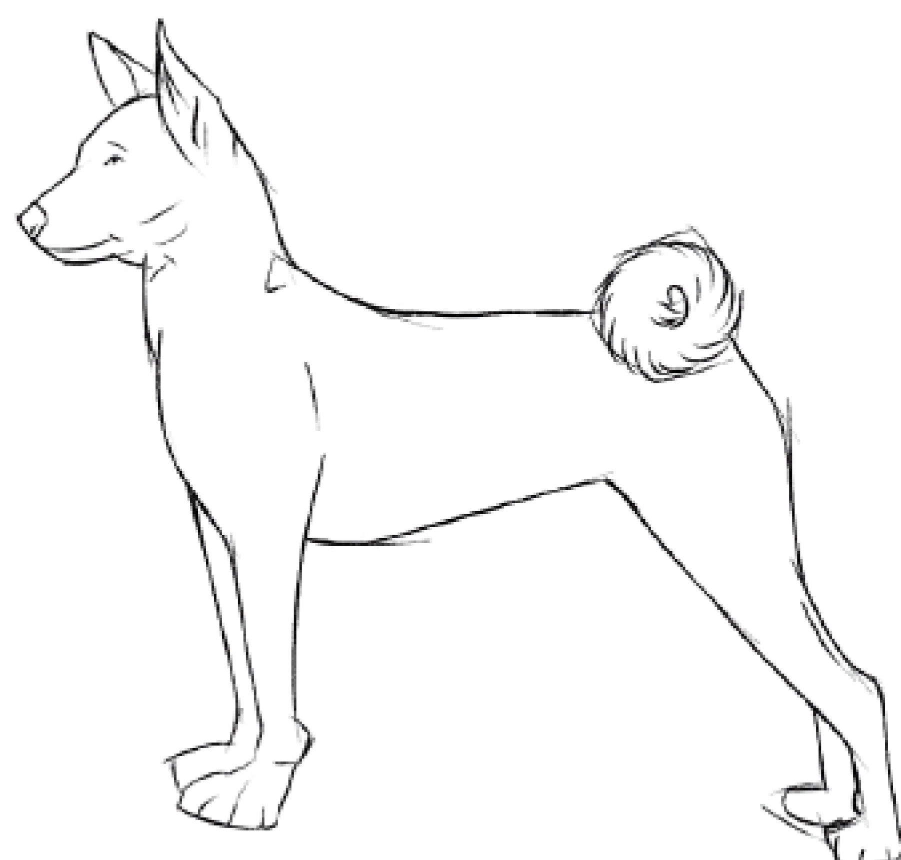
2 根据前面的草图细化小狗的细节部分，绘制眼睛、嘴巴和脚掌。



3 整理画面，擦去多余的线条，绘制出小狗的毛皮，并为嘴巴添加阴影，小狗绘制完成。

动物案例绘制二





1 绘制一条成熟常见的狗，注意狗的四条腿比较长而且瘦。

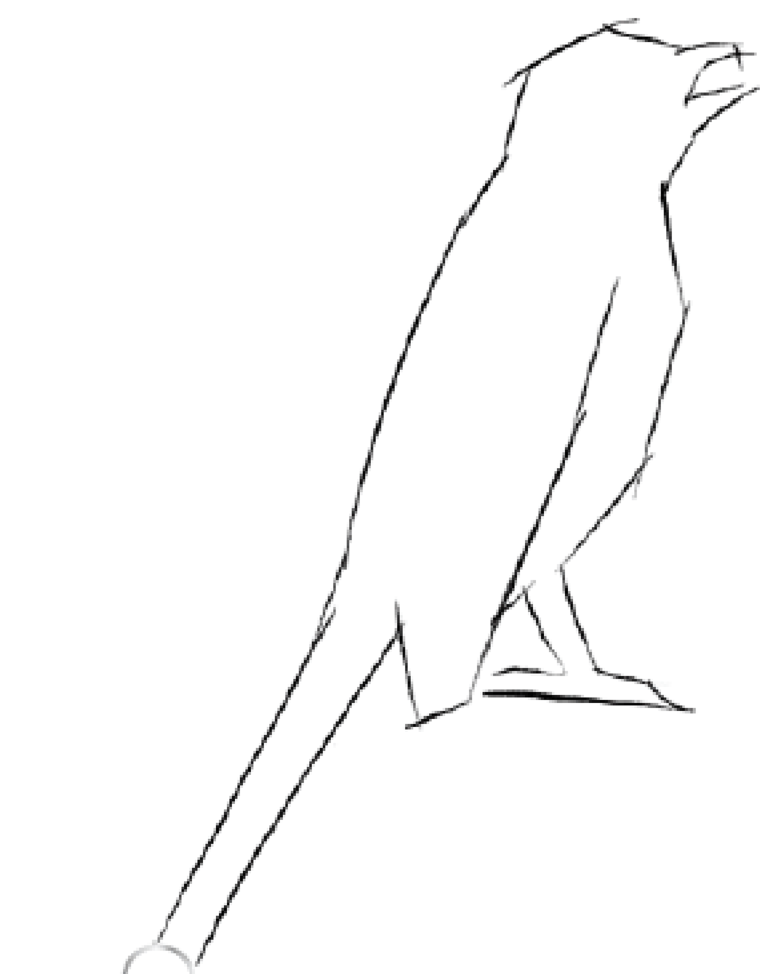
2 根据草图绘制出狗的线条。注意成熟狗的肌肉比较明显。

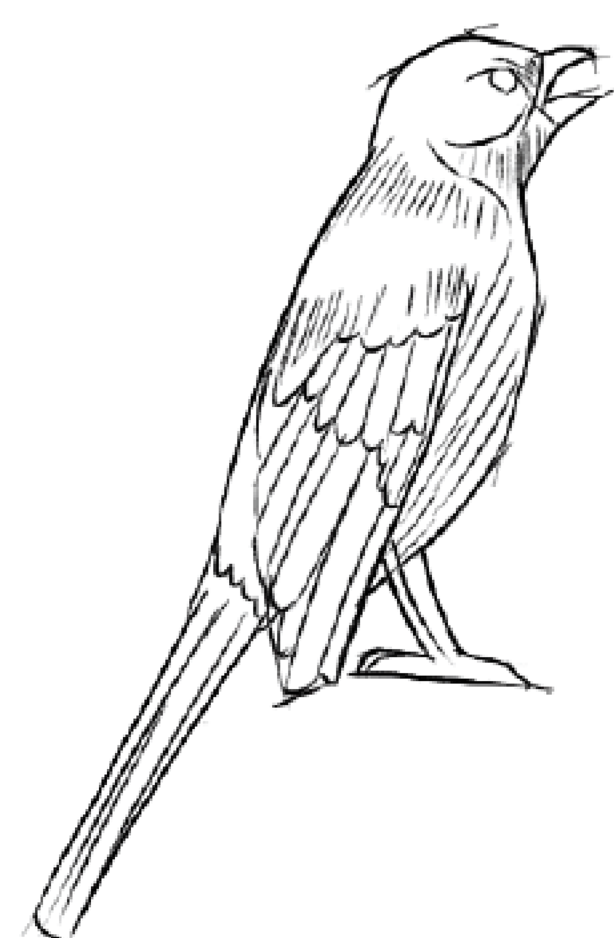


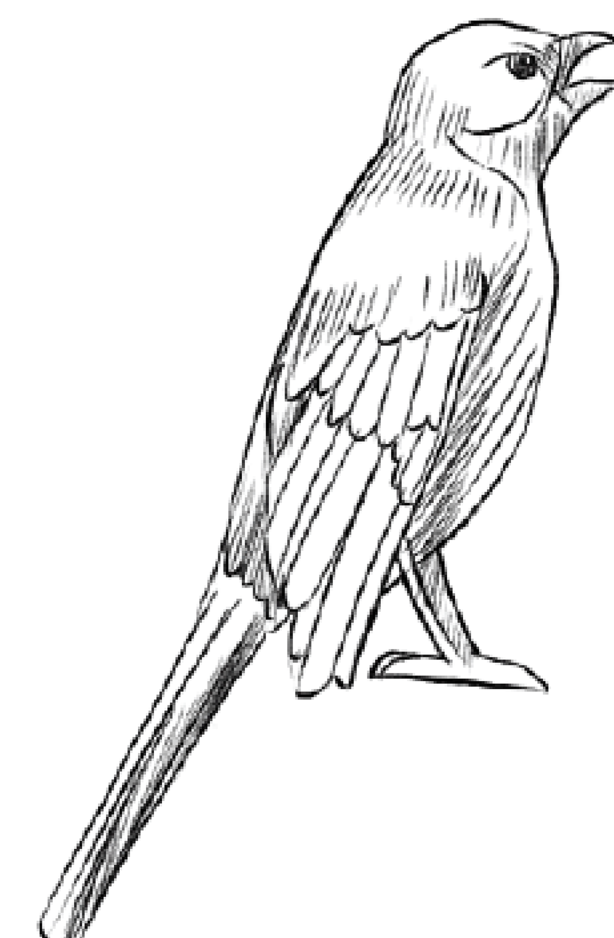


3 将狗的最终效果绘制出来。添加一层阴影效果，使狗的皮毛看起来更加有质感。

动物案例绘制三







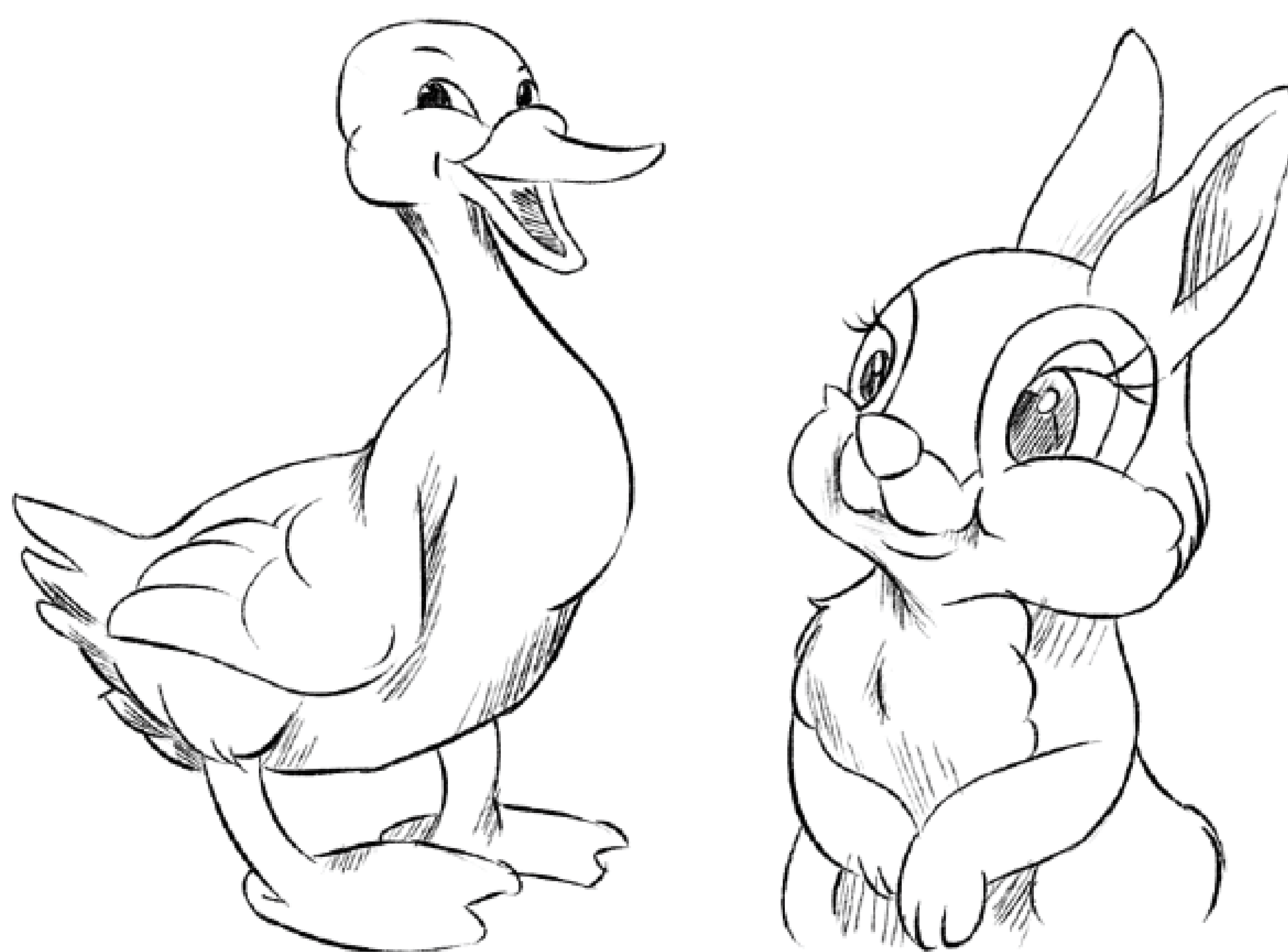
1 用线条勾勒出小鸟的大致样式。

2 逐步细化小鸟的眼睛和羽毛。

3 添加阴影，进一步完善小鸟的细节。

漫画中动物夸张的动态

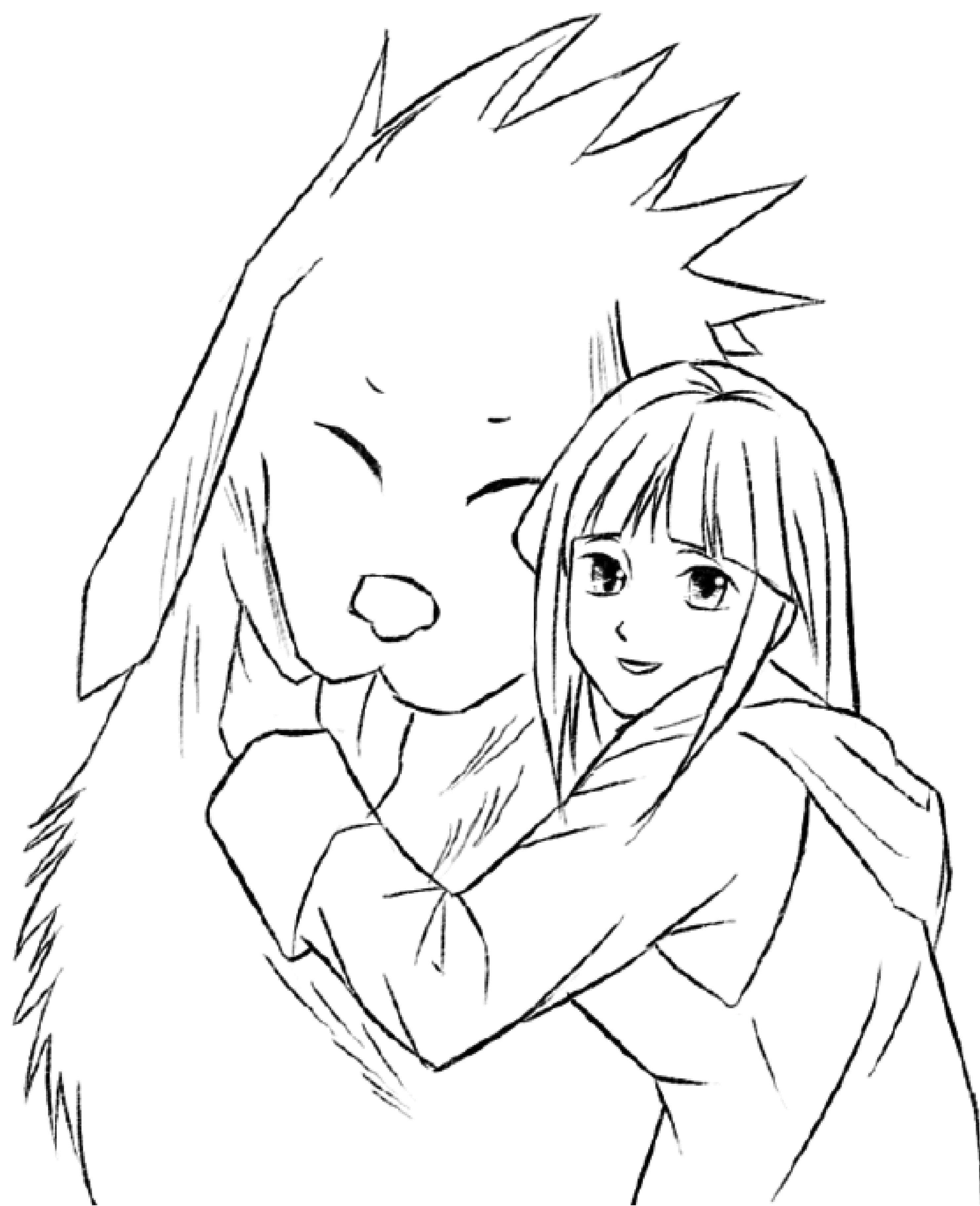
漫画中，动物往往是当作宠物来描绘的，一个动物的出现必然有它重要的角色地位，所以有时候动物不只是场景中丰富的布置，还在故事中占有主导地位。



动物与人的组合绘制



狗是人类最忠实的朋友，在漫画中也是比较常见的一种宠物，通常是人物最亲密的伙伴。







猫是漫画中显得最灵活的宠物，有着聪明的头脑，但有时候也会表现出愚钝可爱的一面。



植物案例绘制一









1 勾勒出树木的大致样式。

2 用不规则的曲线绘制出茂叶。

3 绘制出浅浅的阴影效果。

4 进一步细化阴影的明暗度。



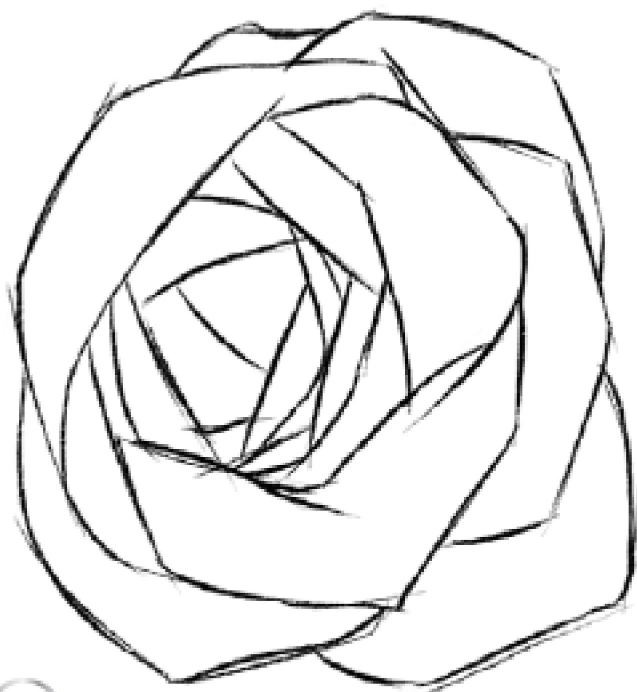
使用灰色的块状绘制树木的效果图，虽然没有明暗过渡，但光影的方向一定要正确。

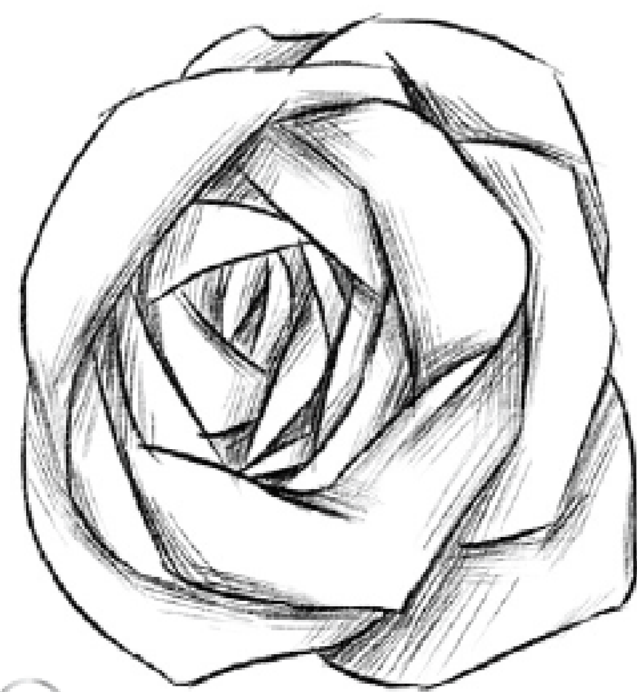


使用线条绘制树木的效果图，是在素描中比较常见的绘制方法，有明暗过渡的阴影。

植物案例绘制二





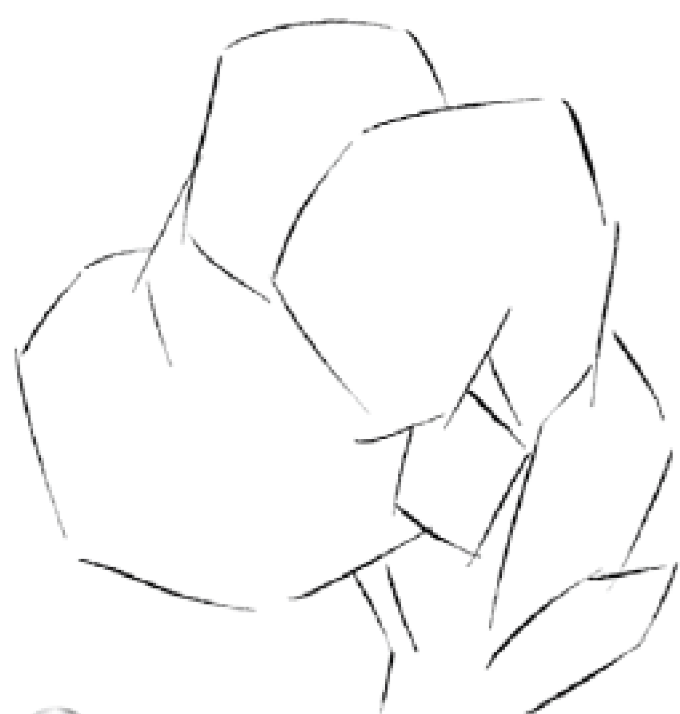


1 用线条勾勒出花朵的大致样式。

2 根据草图用圆润一点的线条细化花瓣。

3 绘制出阴影效果，增强花瓣的立体感。

植物案例绘制三





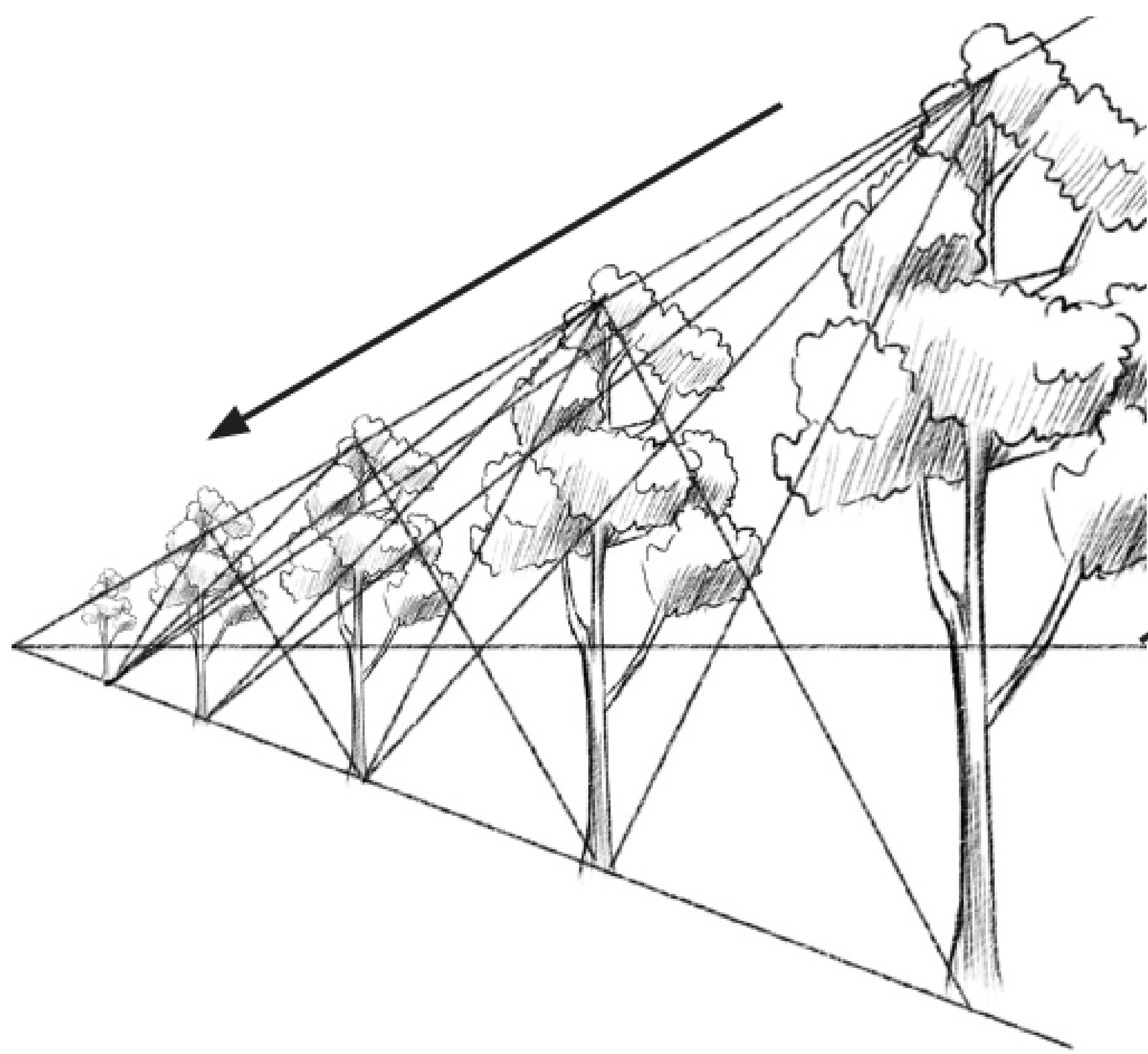


1 绘制大簇树木灌丛，勾勒线条的范围变大。

2 逐步细化茂密的叶子，并为根部添加石头和小草。

3 绘制出有明暗过渡的阴影效果。

设计简单的自然场景



在绘制有树木的场景时，有时候一排树木会很整齐，这时候可以利用前面学到的透视原理来分析绘制树木的位置。一般人工的草木风景都会有一定的规律，绘制时要注意远近和大小的透视关系。



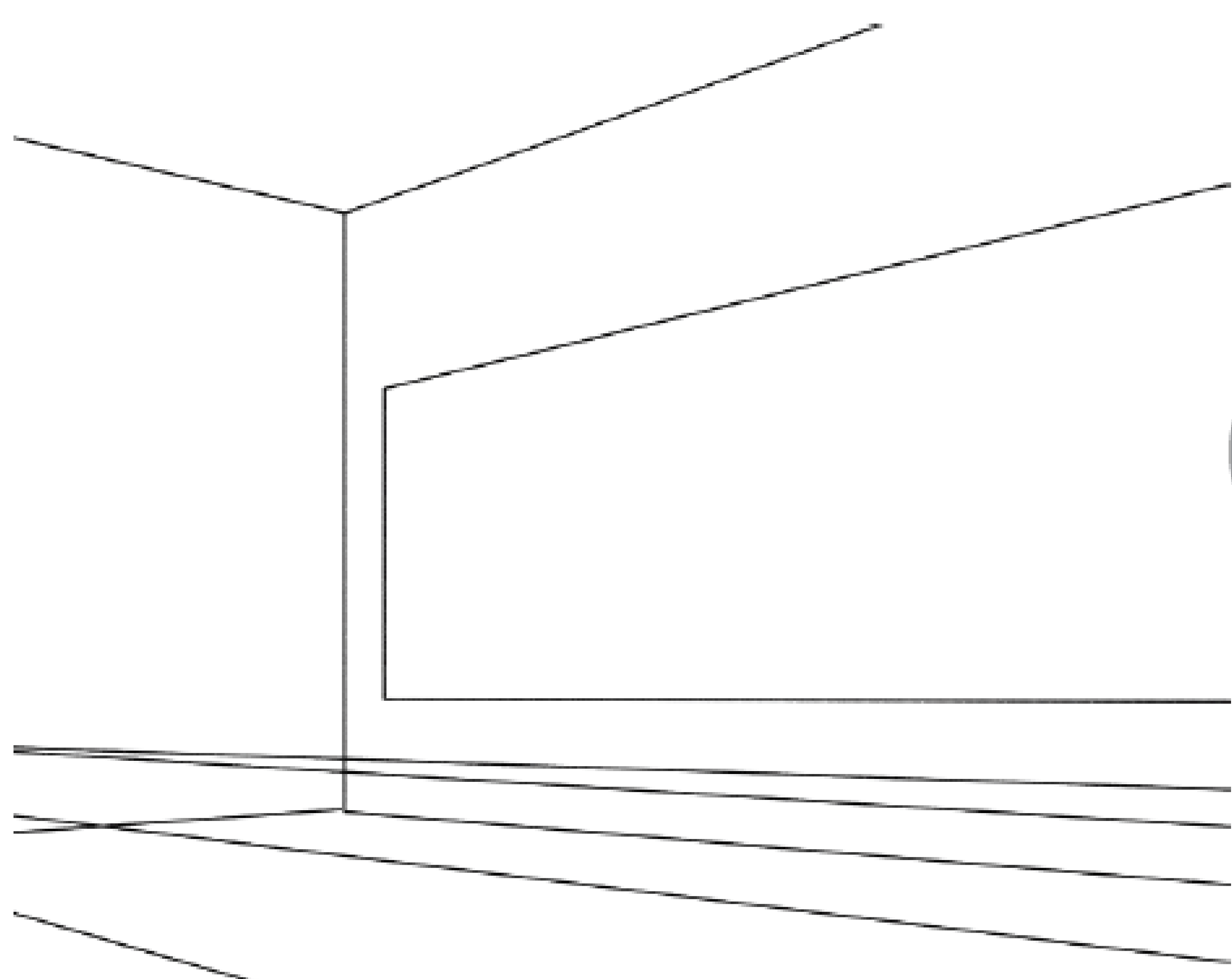
利用几株树林和灌木丛简单地绘制出自然场景，注意要根据透视原理来绘制，除了前面学到的透视关系，还要了解不同远近时物体的清晰程度，如离视线越远的地方，物体就会变得越模糊不清，这些都是场景必须要了解的基本知识。

在生活中要多观察、多临摹，这样才能够绘制出漂亮的场景。

10.4 结合人物绘制作品

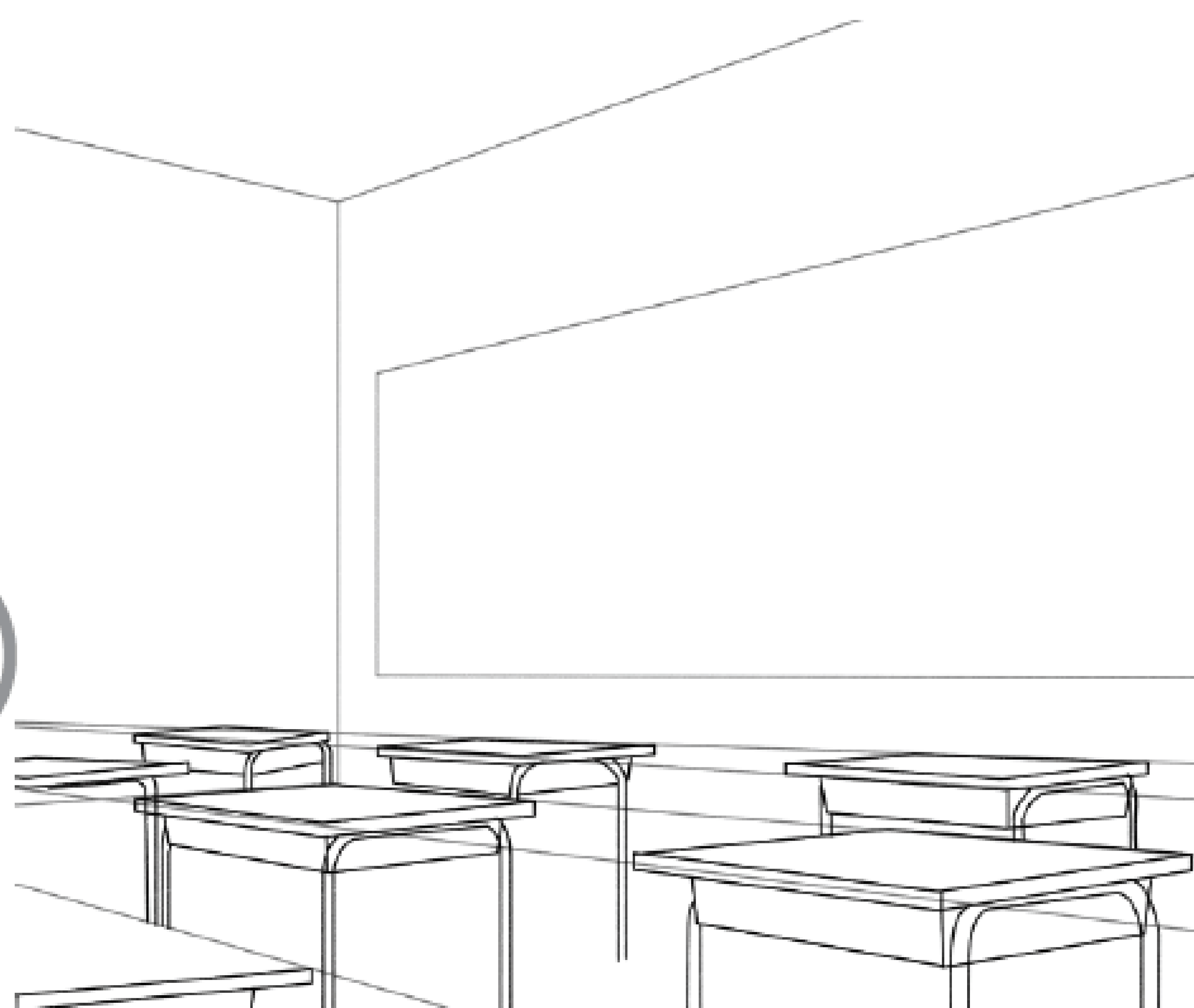
本书将通过前面学习的知识，结合人物绘制一幅完整的作品。下面就通过两个生活中比较常见的场景进行实例讲解。

10.4.1 教室中看书的女孩



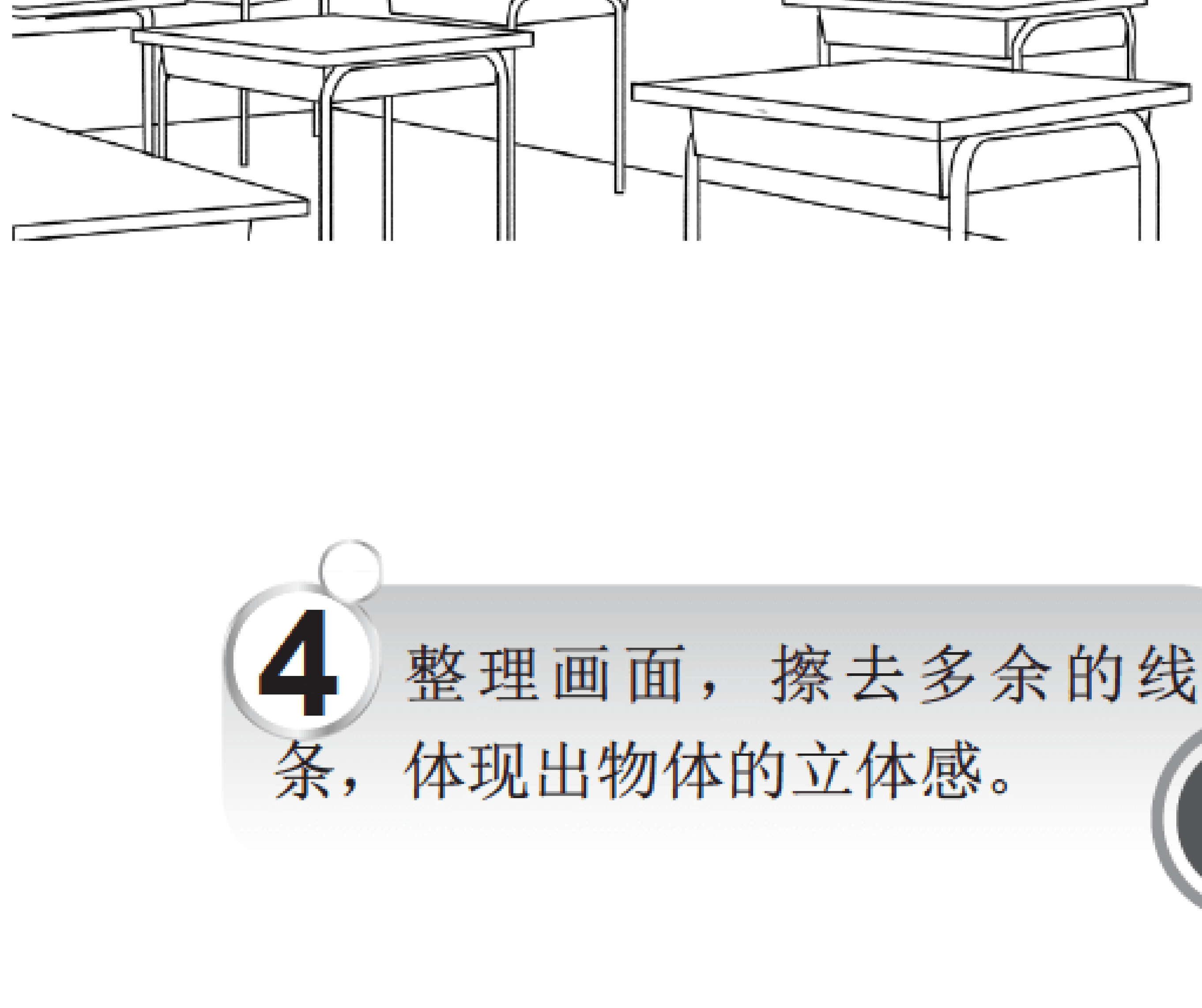
1 构思一个教室场景的一角，用线条勾勒出教室大致的透视图。

2 从画面中的墙壁可以看出这是两点透视图，根据两点透视图的基准线绘制出教室中的桌子。

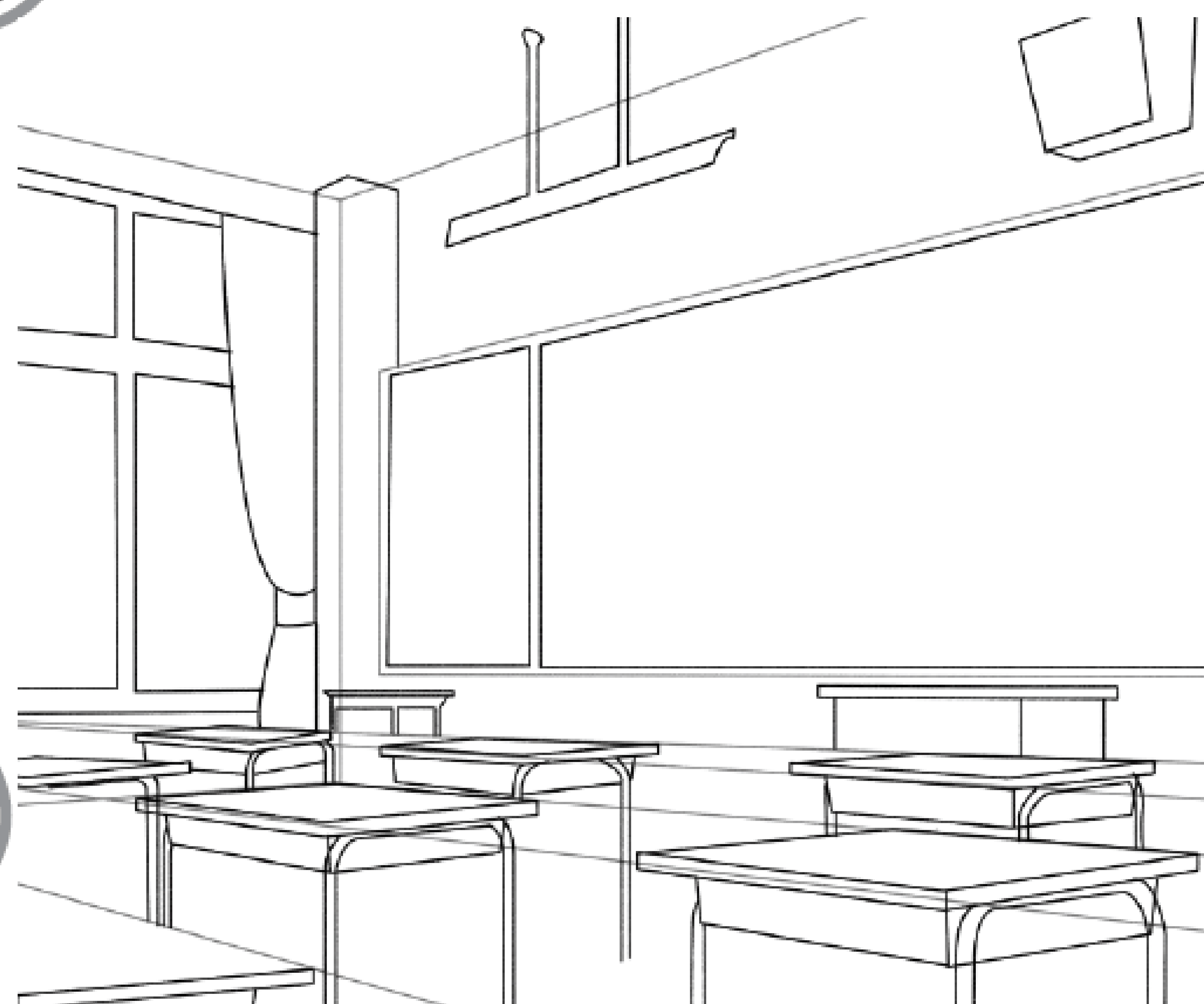


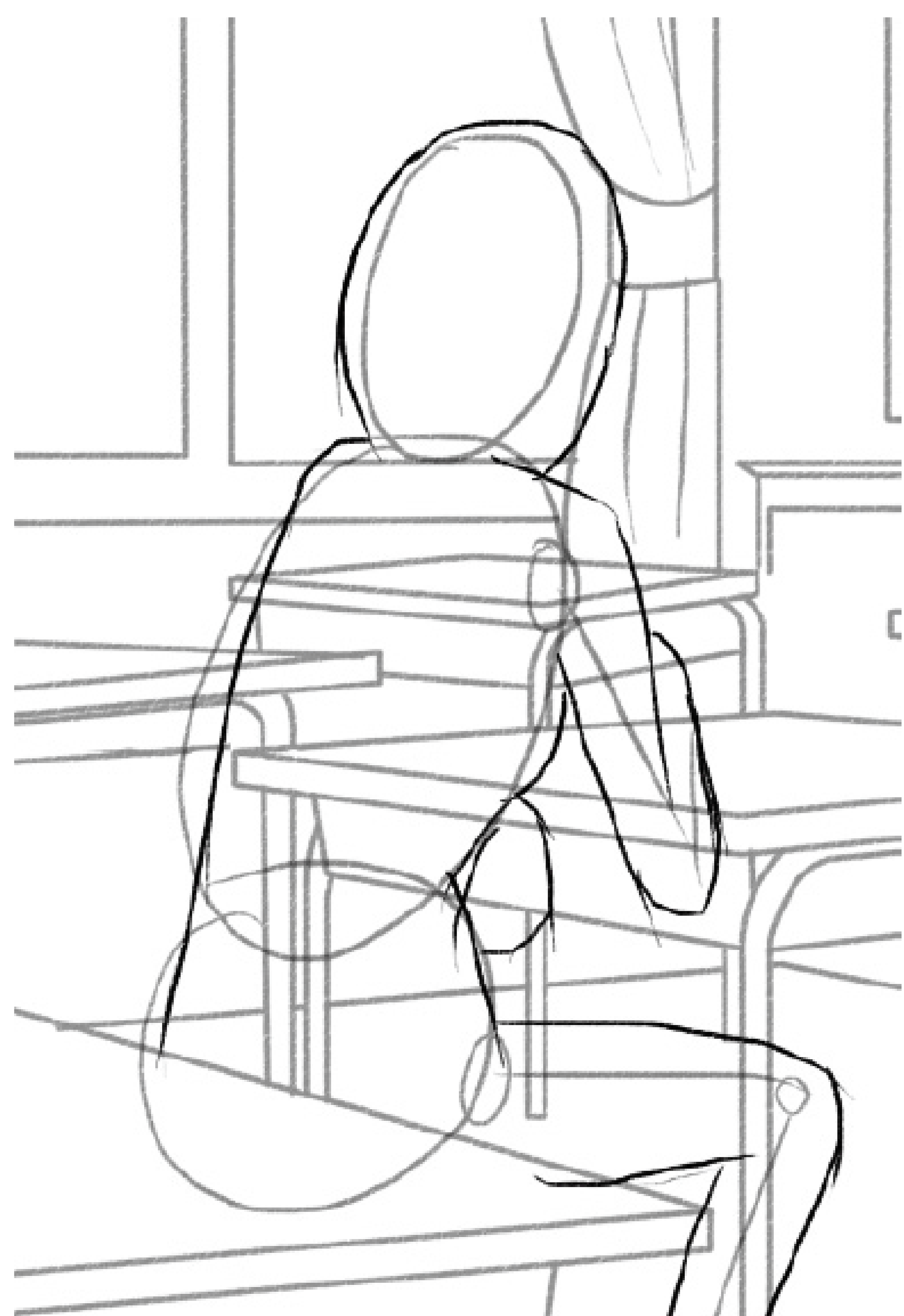


3 根据透视图逐步绘制出室内的装饰和窗户，注意这些形体的透视感要强烈，要根据透视基准线绘制出来。

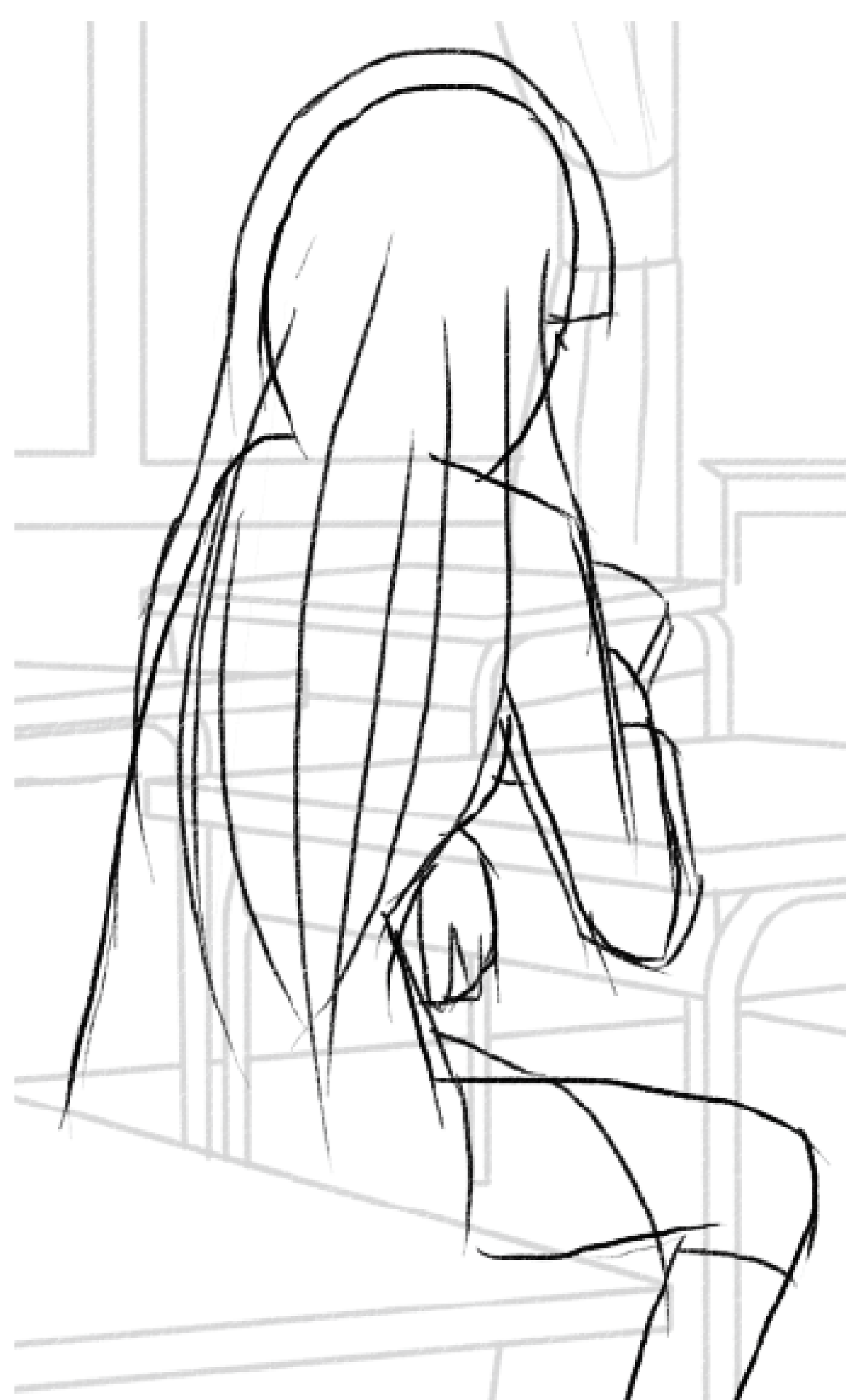


4 整理画面，擦去多余的线条，体现出物体的立体感。





5 为场景添加人物，首先勾勒出女孩的大致形体。注意背面的肩部绘制，左肩因为侧面的角度而变小。



6 根据人体刻画出人物的头发和衣服，因为是背面的，所以人物的脸部大部分都看不到。

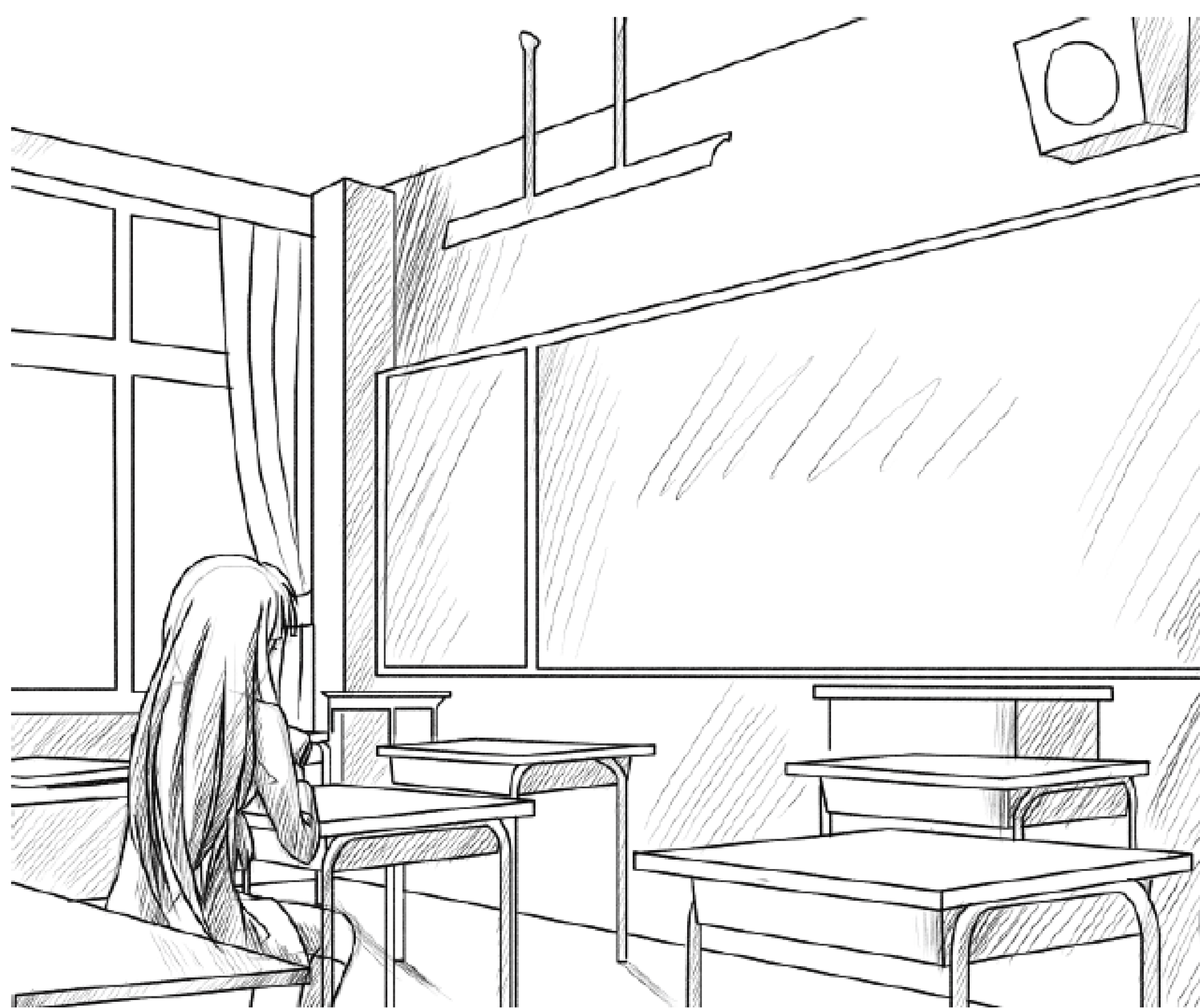


7 根据草图用干净的线条绘制人物的最终线稿。注意线条要流畅，人物的四肢姿态要协调。



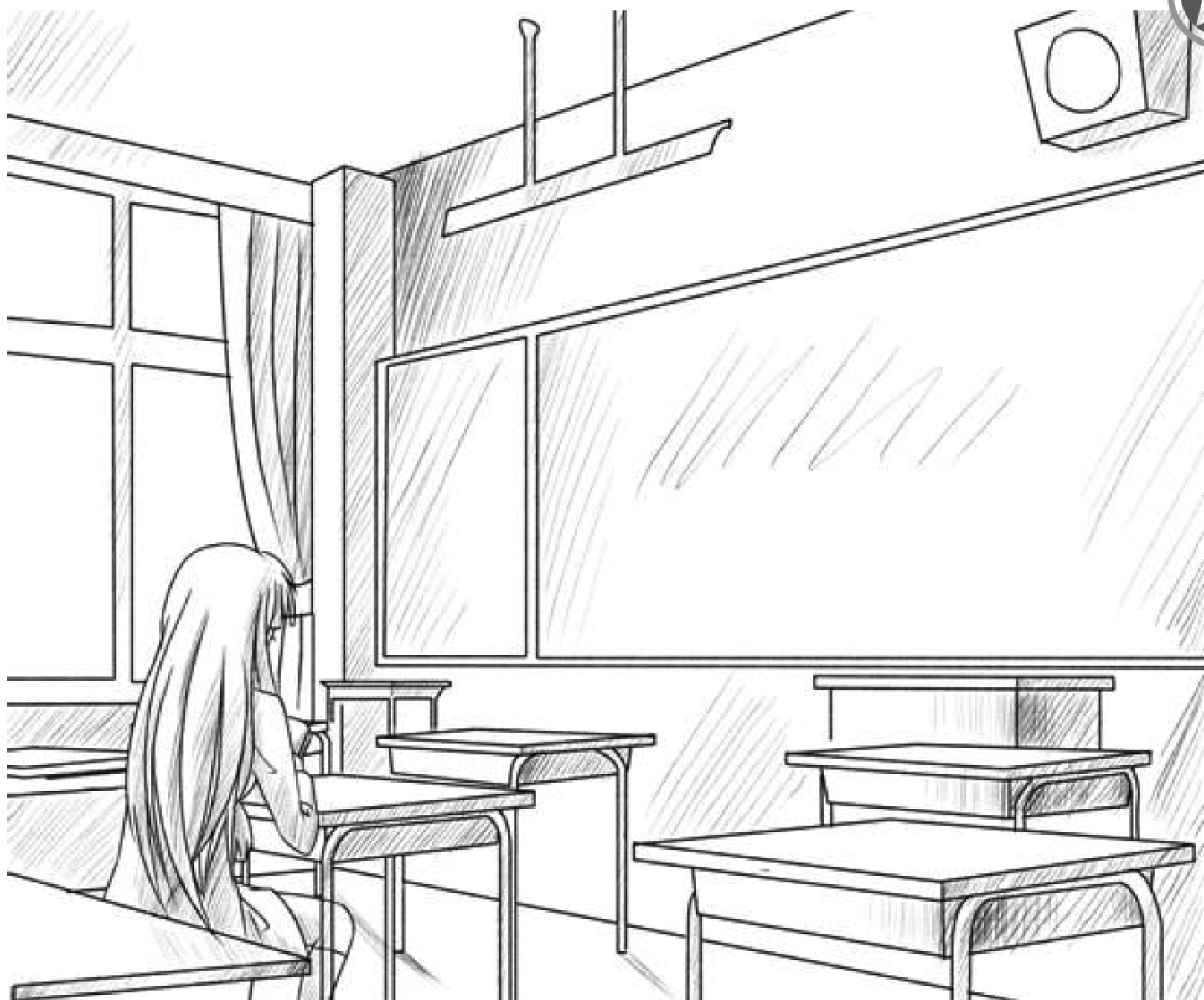
8 添加一层浅浅的阴影，使人物看起来更加立体。注意光线是从场景中的窗户中照射过来的，所以阴影偏右边。



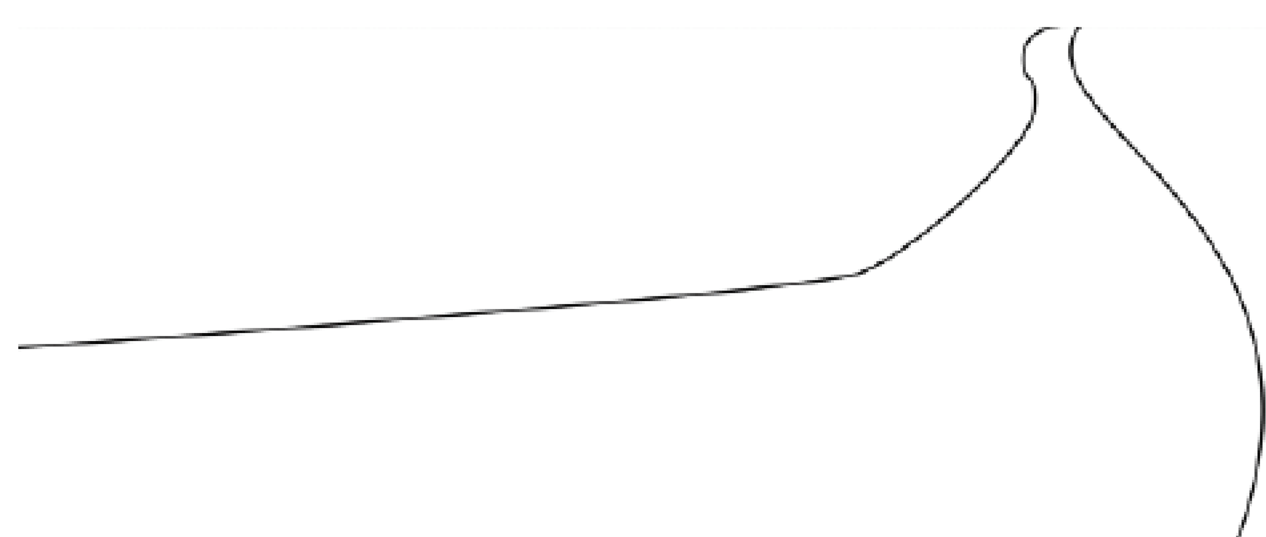


9 人物刻画完毕，回到场景中来，为场景添加一层阴影效果。注意要与人物的阴影方向一致。

10 将图中多余的线条擦去，深化阴影的明暗度，使场景的层次感更加明显，调整画面不当的地方，最终效果图完成。绘制这种室内场景时，一定要把握好透视关系，由于每个由几何体构成的物体在有透视感的场景中都是有变化的，因此绘制时要根据透视基本线来绘制。



10.4.2　林荫道跑步的男孩



1 勾勒出一条水平线和林荫道的道路，道路在水平线上消失的点就是灭点。





2 从前面的一点透视图中继续刻画出树木的大致形体。注意在道路的两边绘制。





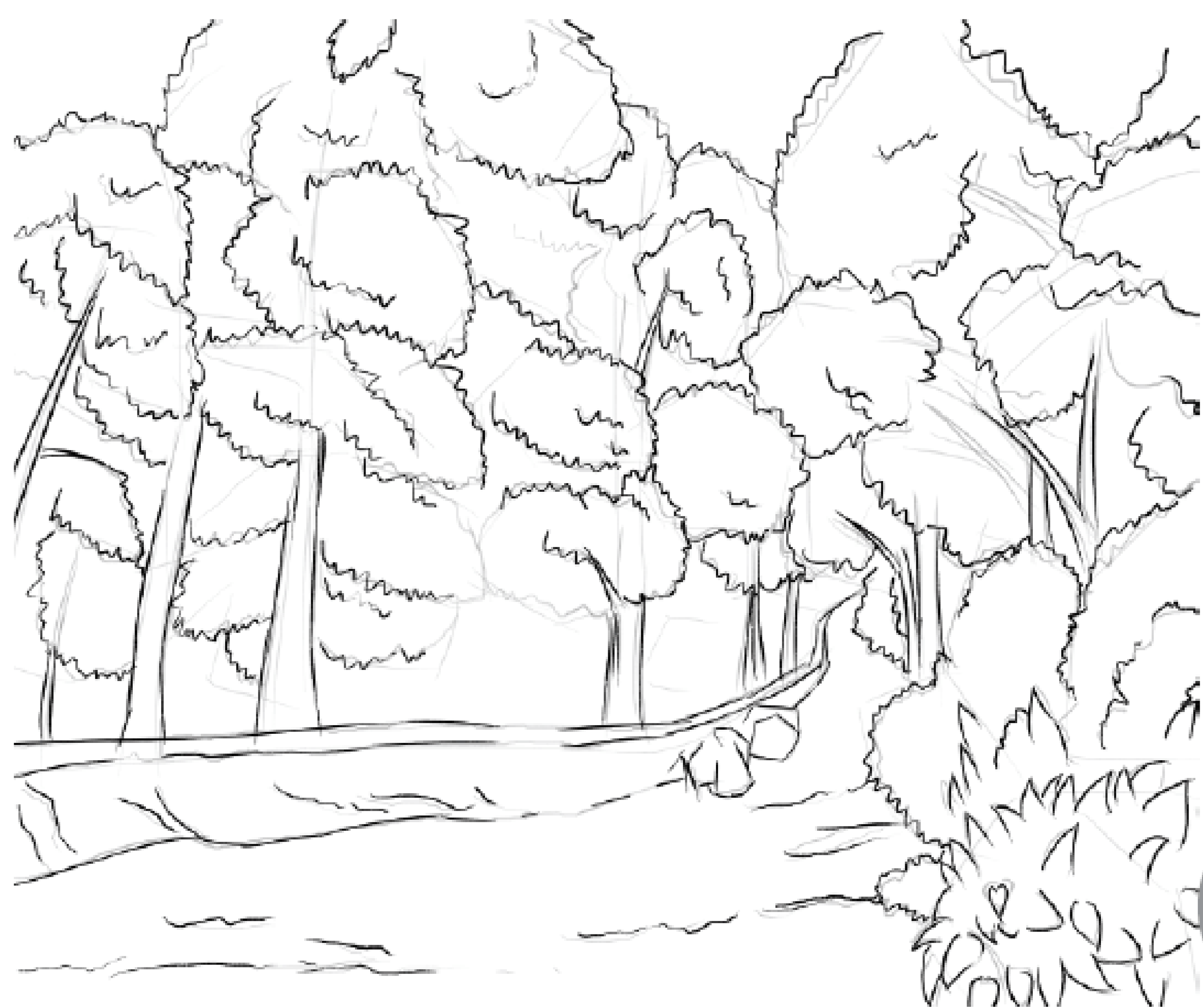
3 在前面草图的基础上继续刻画出树木的轮廓。注意树木的线条不要太有规律地去绘制，要有粗细变化，这样看起来才会自然。





4 继续刻画场景的细节部分，将道路的凹凸不平感用不规则的线条表现出来，并适当地给树木添加线条以凸显树木的层次感。





5 在前面草图的基础上绘制场景的线稿。注意离视点越近的草丛会越清晰，草丛的形态也就表现得越明显。



6 为场景添加人物，首先绘制出人物跑步的身体结构，大约为6～7个头身。



7 进一步绘制出人物的外形样式——身着简单的运动装，手上拿着一件外套。



8 根据草图绘制人物的最终线稿，注意人物的形态动作要正确。

9 为人物添加阴影效果，使人物的立体感增强，注意阴影的明暗过渡。





10 人物绘制完成，回到场景中来，为场景绘制阴影效果。注意整体阴影都是偏左下方的，每一簇树叶的阴影都要绘制出来，这样可以表现出树木的层次感。

11 深化场景的阴影效果，使画面的层次感增强，擦去多余的线条，林荫道跑步的男孩最终效果图完成。注意绘制这种自然景致时的线条与绘制建筑的线条是完全不一样的，绘制树木时的线条是没有规则的，比较随意，但绘制时也要注意线条的粗细变化，这样才能使画面看起来更加自然。



第11章 人物上色实战



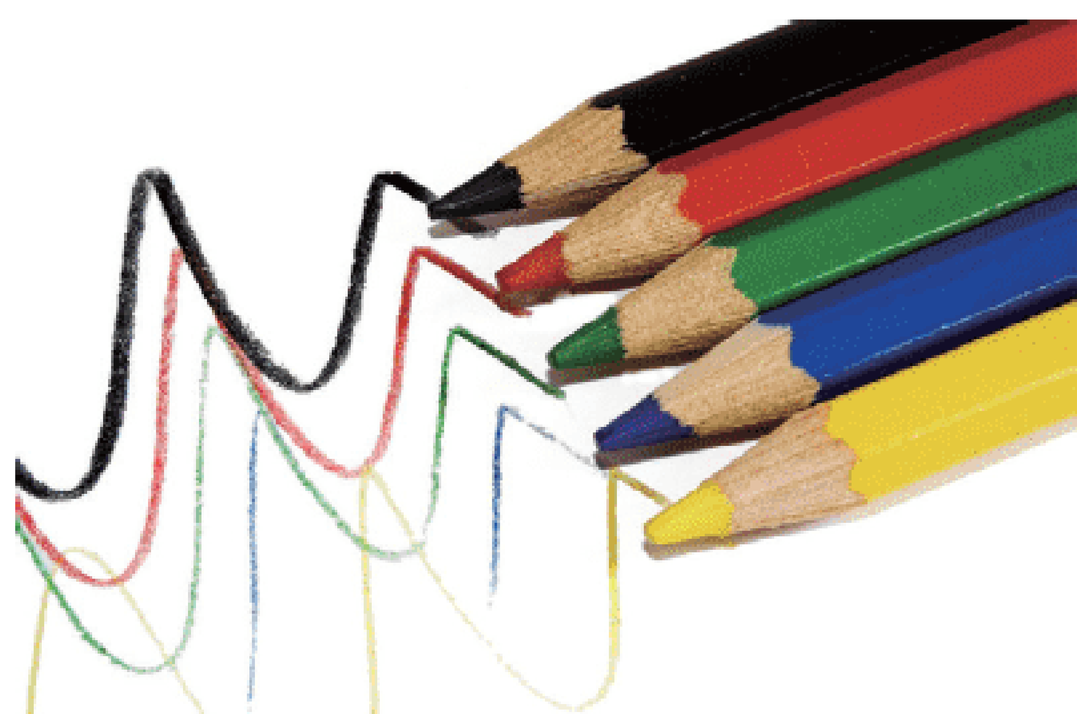
通过人物的上色，会使画面看起来更加丰富，并且能够有效地提升人物的表现效果，使人物看起来更加有魅力。本章主要讲解人物上色所使用的工具和Photoshop上色基础，通过两个上色实例进行人物上色的讲解，使读者能够快速地学习到上色的绘制技巧，并且有效地运用到作品中。

11.1 传统上色工具

传统上色工具就是指在画纸上手绘上色的工具，对手绘的熟练程度要求比较高，新手需要多练习才能更好地把握工具的上色特性。

11.1.1 彩色铅笔和油画棒的运用

彩色铅笔



彩色铅笔是一种非常容易掌握的涂色工具，画出来的效果类似于铅笔。颜色多种多样，画出来效果较淡，清新简单，大多可用橡皮擦去。

彩色铅笔也分为两种，一种是水溶性彩色铅笔，另一种是不溶性彩色铅笔。不溶性彩色铅笔又可分为干性和油性，一般市面上的大部分都是不溶性彩色铅笔，价格便宜，是绘画入门的最佳选择，有着半透明的特征，可通过颜色的叠加，呈现出不同的画面效果，是一种比较具有表现力的绘画工具。水溶性彩色铅笔又叫水彩色铅笔，蘸上水之后就像水彩一样，颜色非常鲜艳亮丽，十分漂亮，而且色彩柔和。



油画棒



油画棒手感细腻、滑爽，铺展性好，叠色、混色性能优异。最为突出的是其超细增厚涂层材料，使涂层更有质感。



这幅太阳花是用油画棒绘制出来的效果。

11.1.2 各种上色的颜料工具

给图案上色的颜料有很多种类，如水彩、水粉、彩色墨水等各种颜料。下面就来一一

介绍它们的作用和特点。

水彩



水彩颜料分为透明与不透明两种。透明水彩透明度高，色彩重叠时，下面的颜色会透过来，遮盖能力差，但可以通过调色绘制出各种不同的颜色。

水粉



水粉又称广告色，是不透明水彩颜料，可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。

彩色墨水



彩色墨水分为染料系墨水和颜料系墨水两类。推荐使用颜料系墨水，因为它更容易发色，颜色鲜艳。注意使用时需要加水进行调和。

马克笔





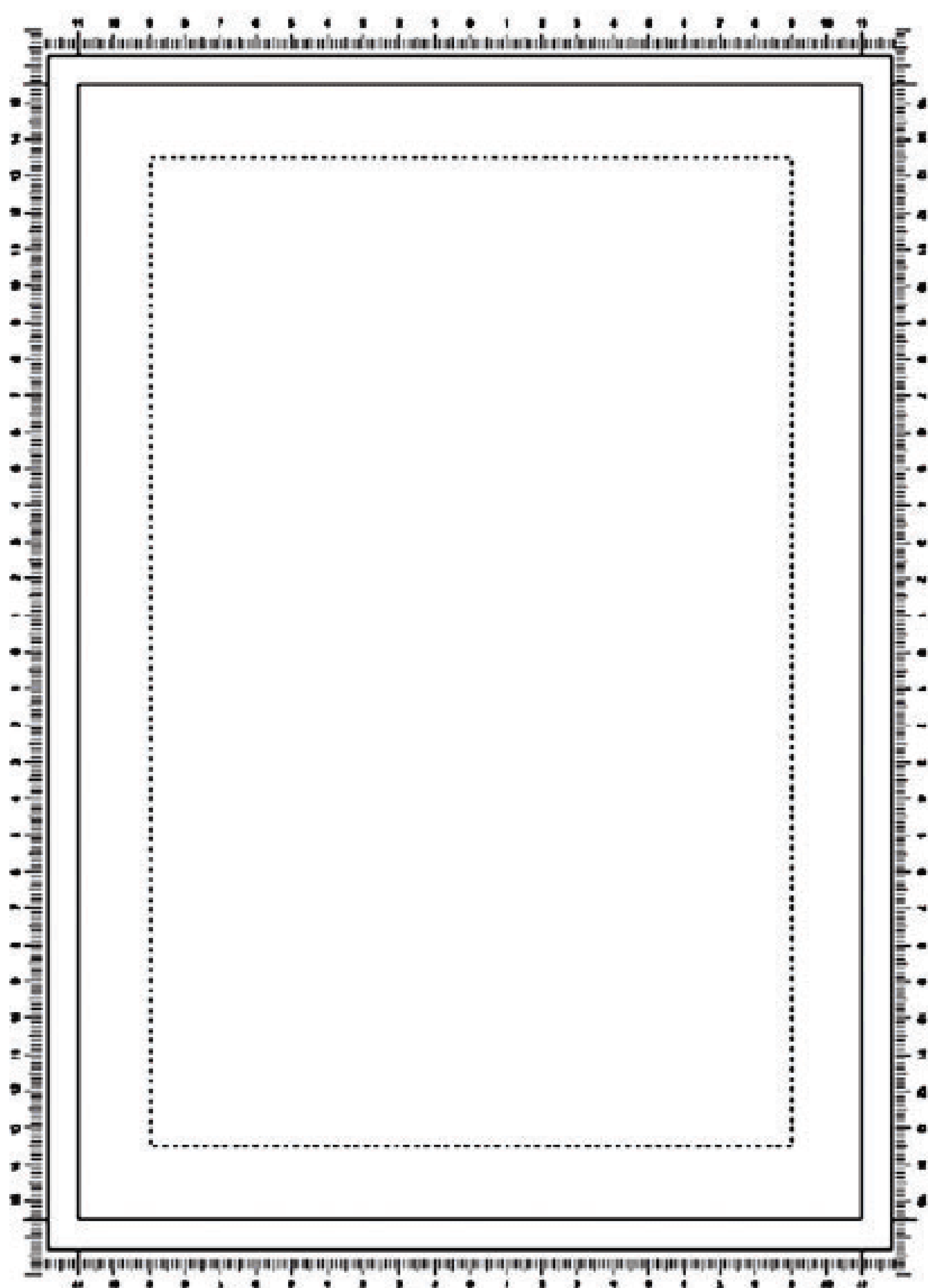


马克笔又称麦克笔，可分为水性、油性和酒精性。油性马克笔易干、耐水，而且耐光性相当好，颜色多次叠加不会伤纸，柔和。马克笔颜色透亮，蘸水使用时与水彩类似。

11.1.3　宣纸的选择

给漫画上色的纸张也是很重要的，不同的漫画风格选用不同的纸张上色会有不同的效果。下面来看看如何选择合适的纸张。





有些绘画者练习时会选择使用原稿纸直接进行上色，用原稿纸上色时一般多用彩色画笔进行上色，较少用水彩等颜料。





真正的宣纸发色好、拉力强、耐反复渲染，有些纸画出后墨色灰暗，不宜反复渲染。纸的好坏不在于厚薄，而在于松紧。

宣纸可分生宣、熟宣两种。生宣纸能产生洇化作用，熟宣纸由于加涂了明矾和骨胶，不洇化，主要用于工笔画。皮纸不同于宣纸，过去的皮纸由于较粗、薄，不宜反复着墨，否则会僵，现在的皮纸造得比较细，表面有时和宣纸很难区分，由于纤维粗，墨碰水后会出现如兽毛状小墨线渗出。

从以上的特点来看，在挑选宣纸时可以先买一张试一下。先用浓墨画上一笔，干后看看是否呈现灰色；然后用淡墨平行连续绘制几笔，看看是否出现无色胶痕；最后用笔根蘸淡墨，笔尖蘸焦墨，在纸上反复擦写，如果淡的盖在浓的上面，而浓的又不化开，就是较好的净皮，绘制水彩风格的漫画比较好。

注意：使用不同的宣纸绘制漫画时要把握好尺度，否则修改起来会很麻烦。



11.2 计算机上色基础

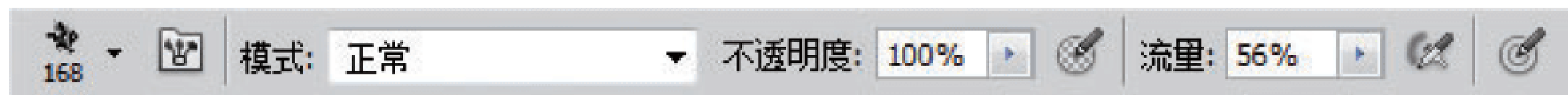
计算机上色有很多种方法，不同的工具有不同的上色方法，随着科技的高速发展，可以使用鼠标直接进行上色，一般不推荐这种方法，因为鼠绘上色需要长时间的绘画积累和对软件运用的熟练程度，并不像真正意义上的手绘。现在一般使用数位板结合绘图软件来进行上色，这样表现出来的线条就如同纸上作画一般真实、精致，配合不同的软件工具可以使绘画者更快速地掌握绘制技巧。

11.2.1 Photoshop上色基础

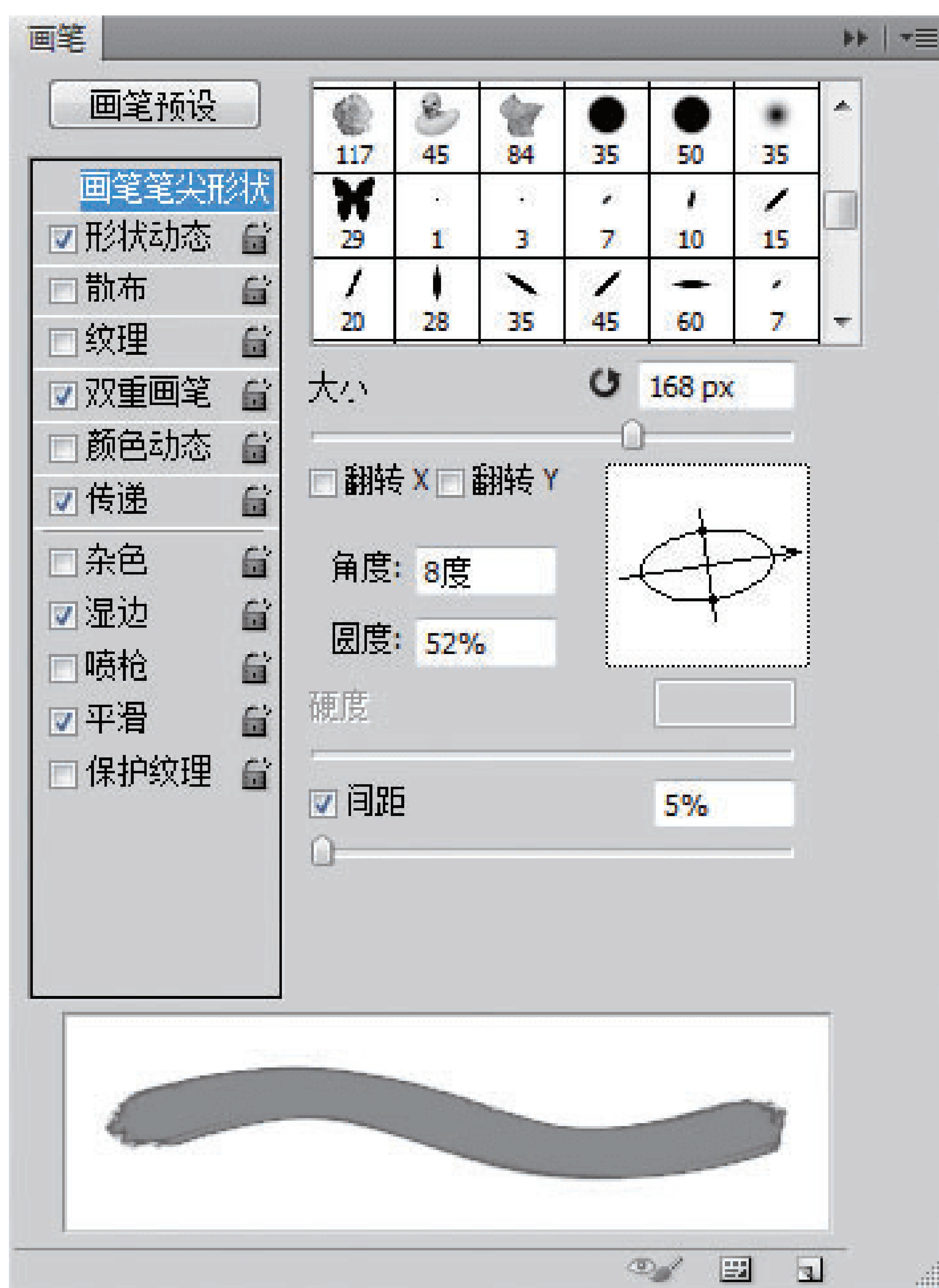
Photoshop软件是比较常见的上色软件。下面就来了解一下Photoshop软件的上色基础和一些技巧。

绘画常用的一些面板

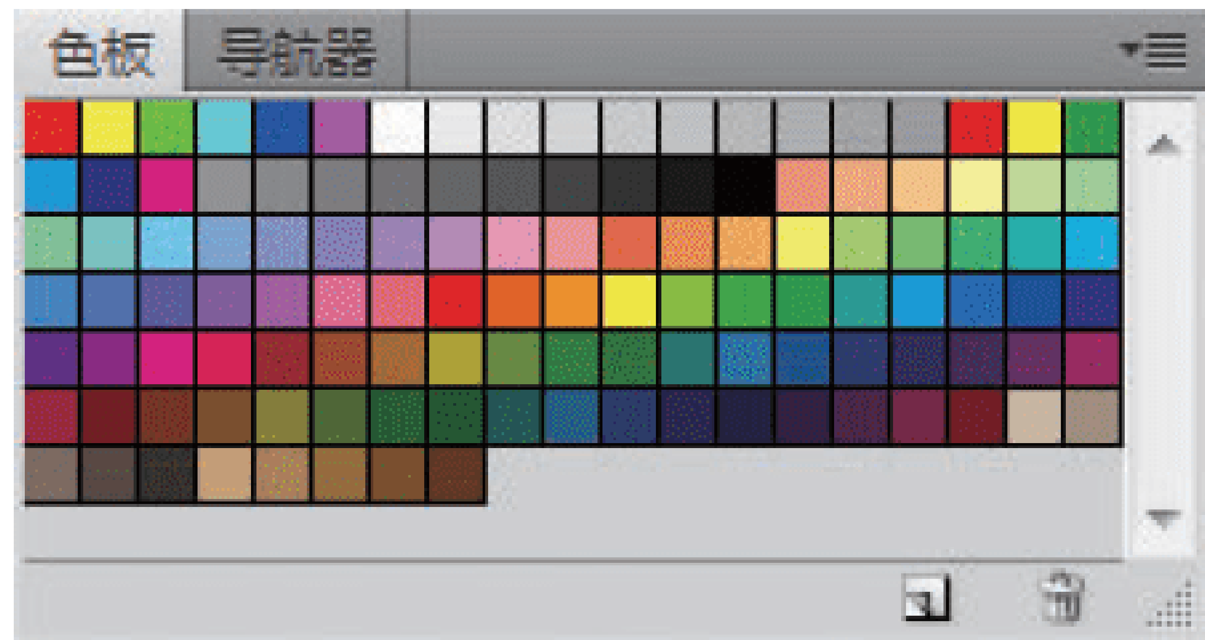




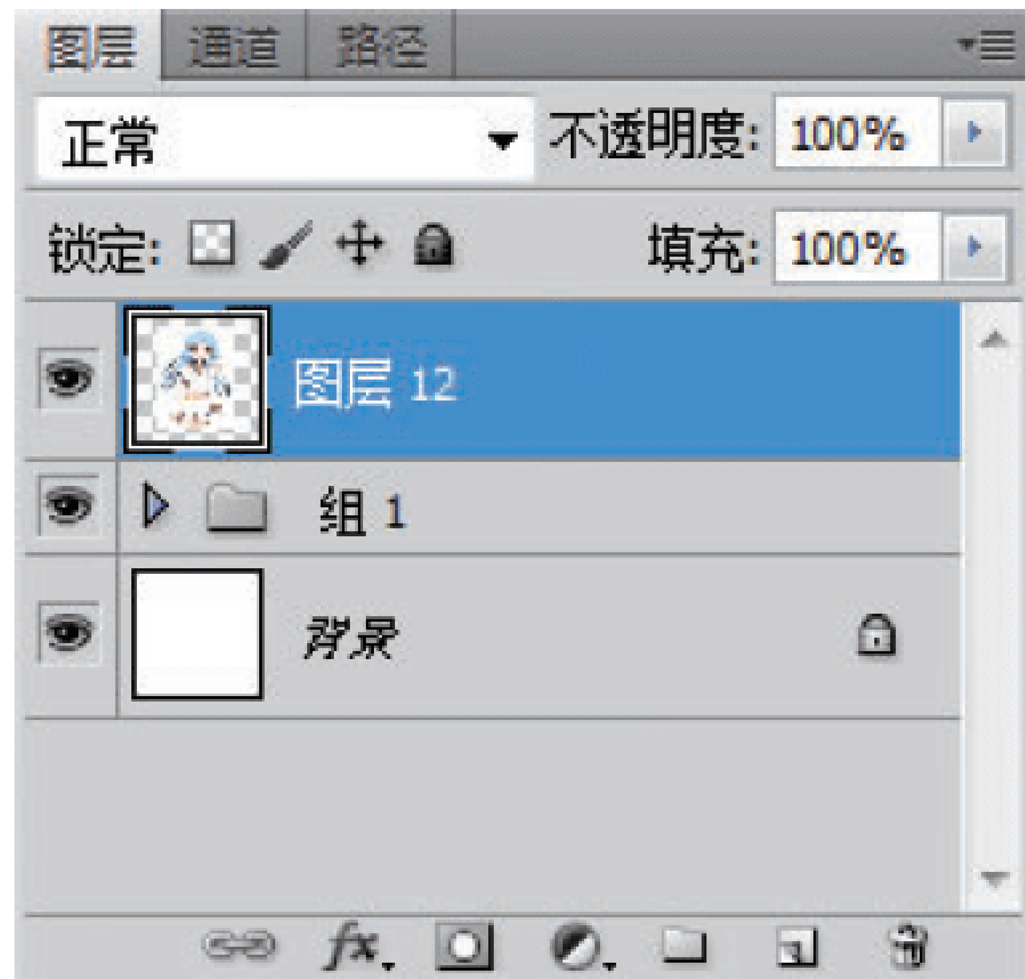
这是工具面板和属性面板，这两个面板是结合在一起使用的，当使用工具面板中的工具时，属性面板也会相应地变化，可以根据需要在属性面板中调节适用的参数值。



这是画笔面板，按快捷键F5会出现该面板。在使用画笔时会根据需要调节出不同效果的画笔，在使用特殊的画笔效果时会使用到这个面板。

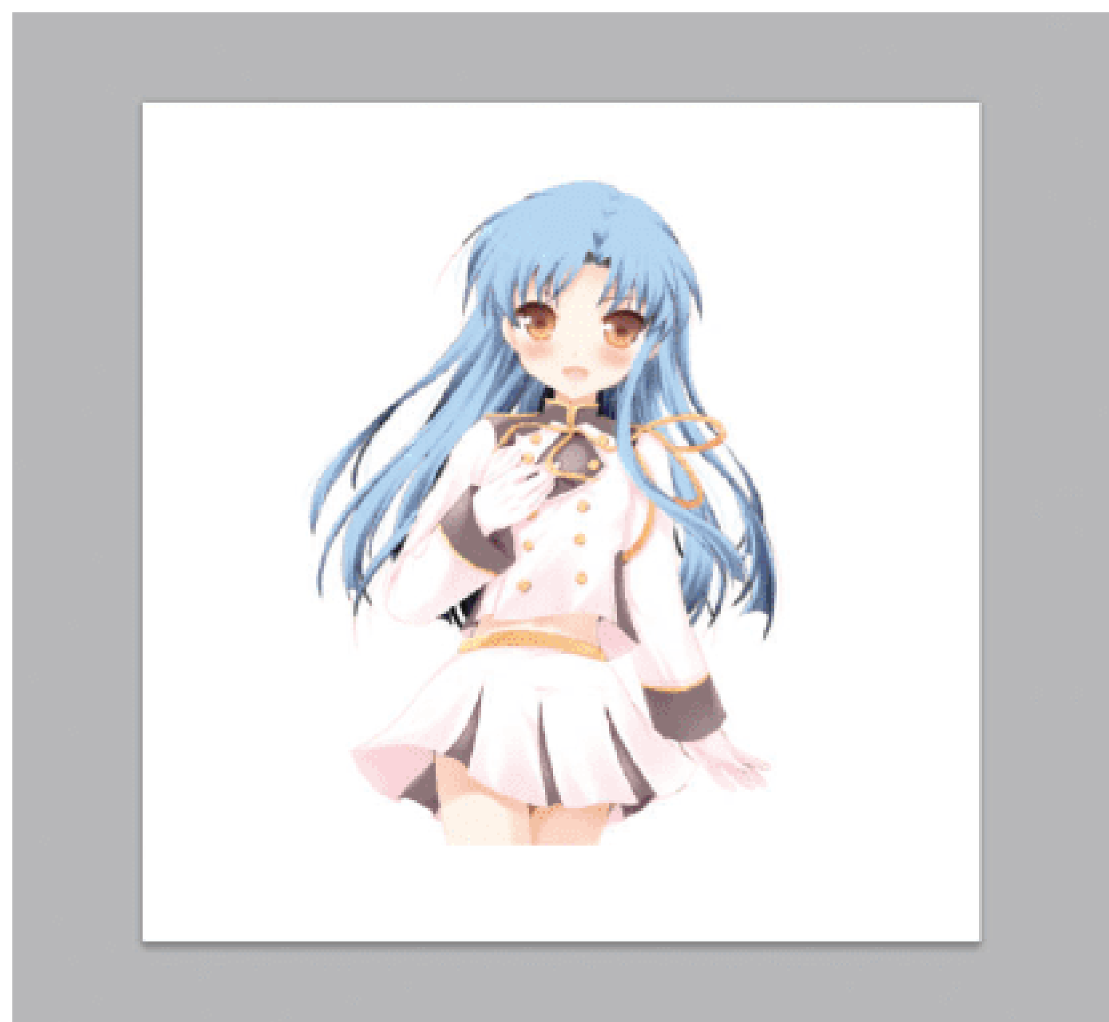


这是色板面板，是上色时使用的面板，面板中可以存入许多自己配好的颜色，以便使用时不用反复地调节颜色。



这是图层面板，是上色时必须用到的面板，绘制复杂的漫画时可分出多层来以便于管理，也可以利用图层模式调节出许多意想不到的效果。





这是工作面板，只有在白色区域中才可以进行工作。按两下快捷键F可以隐藏所有面板，一般熟练使用Photoshop的人员在不需要面板的情况下可仅靠快捷键来操作。

画笔工具的使用

画笔工具是Photoshop中绘制图像最为常用的工具，通过对画笔工具的设置，可以使画笔工具的笔触与绘画效果更自然。画笔工具可用于多种局部和细节的绘制，还可以根据画面的比例，缩放画笔大小来刻画。下面来看看画笔工具的绘制效果。



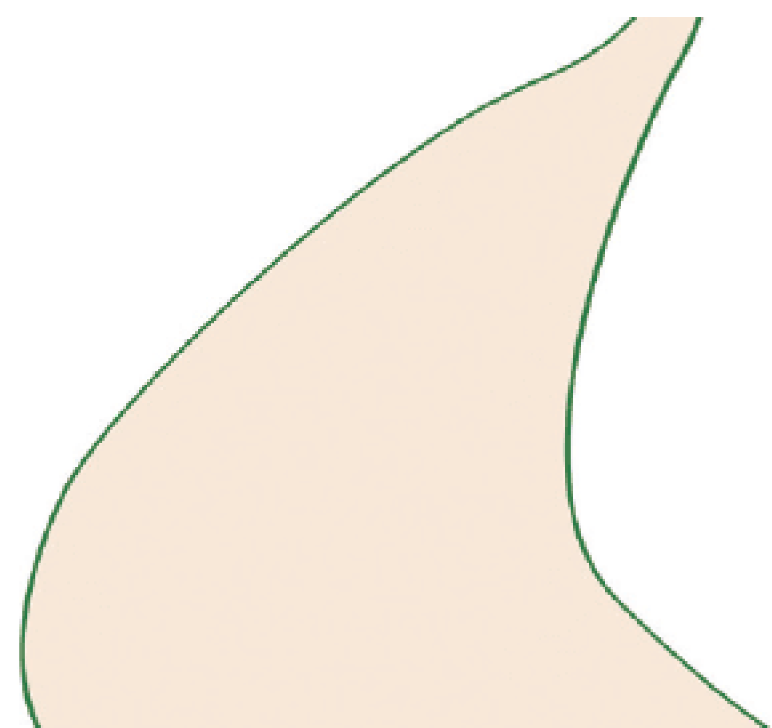
这是没有添加感压的默认笔触效果。

这是添加了感压的笔触效果。

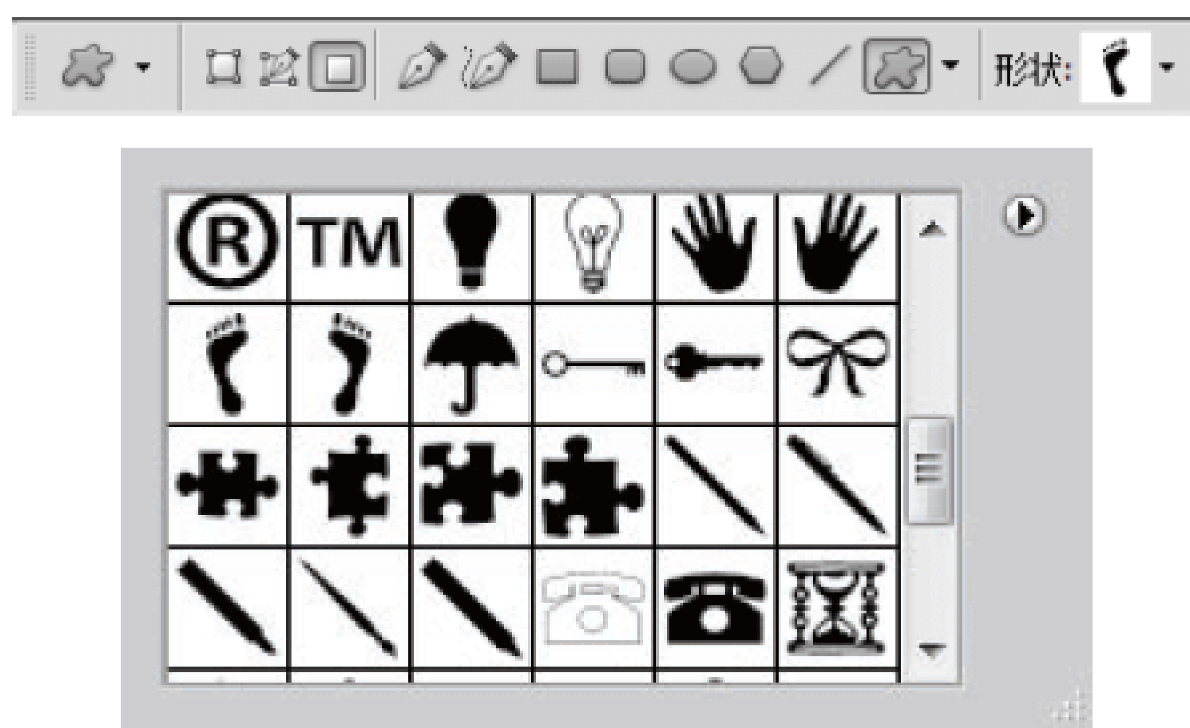
这是添加了感压，并且调节了画笔设置的笔触效果。

路径描绘工具

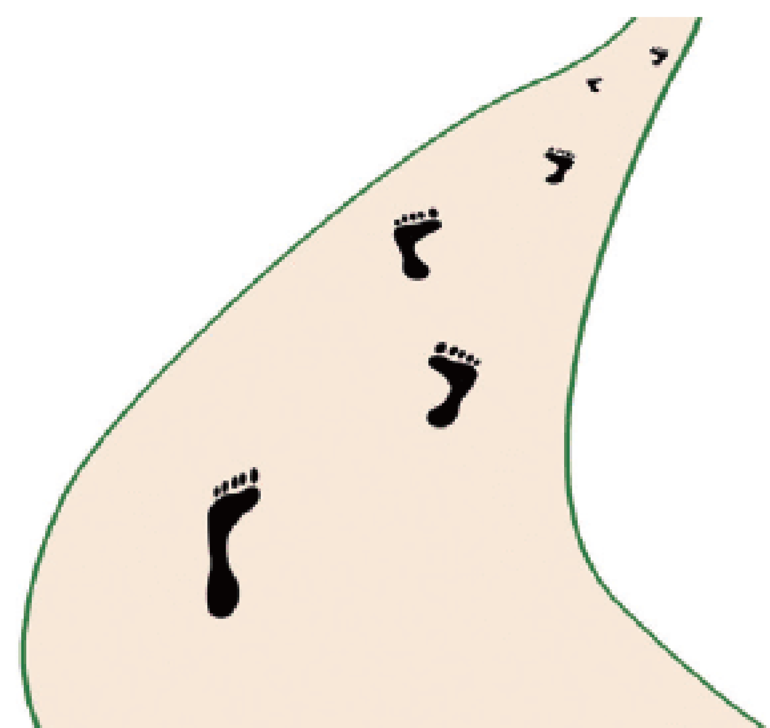
在绘画过程中，为了减少绘制的工作量，并且使画面更加丰富漂亮，可以使用路径描绘工具进行自定义形状路径的绘制，就好像手绘时使用模板尺一样，只是自定义形状路径有更多的选择。



这是一条简单的道路。



这是自定义路径面板和属性栏。



添加脚丫后的道路更加丰富。

选区

选区的创建可以对画稿中指定的区域进行颜色填充，结合羽化命令可以使填充颜色过渡得更加自然，并且通过选区可以创建不同的图形，这样可以省去在绘制过程中的许多麻烦。



没有添加腮红的图



添加了腮红的图

橡皮擦工具

橡皮擦工具也是在绘画过程中使用得最为普遍的工具之一，在进行绘图时难免会出现错误，这时候可以利用橡皮擦擦去绘错的部分，同时还可以设置橡皮擦工具的属性，使颜色擦出过渡的效果。



没有作任何处理的头发



用橡皮擦擦出过渡和立体感



添加高光后的效果

涂抹工具

涂抹工具采用了模拟真人手指的涂抹方式，可以对颜色涂抹出拖尾过渡的效果，这样就可以省去对图像反复擦拭的麻烦了。





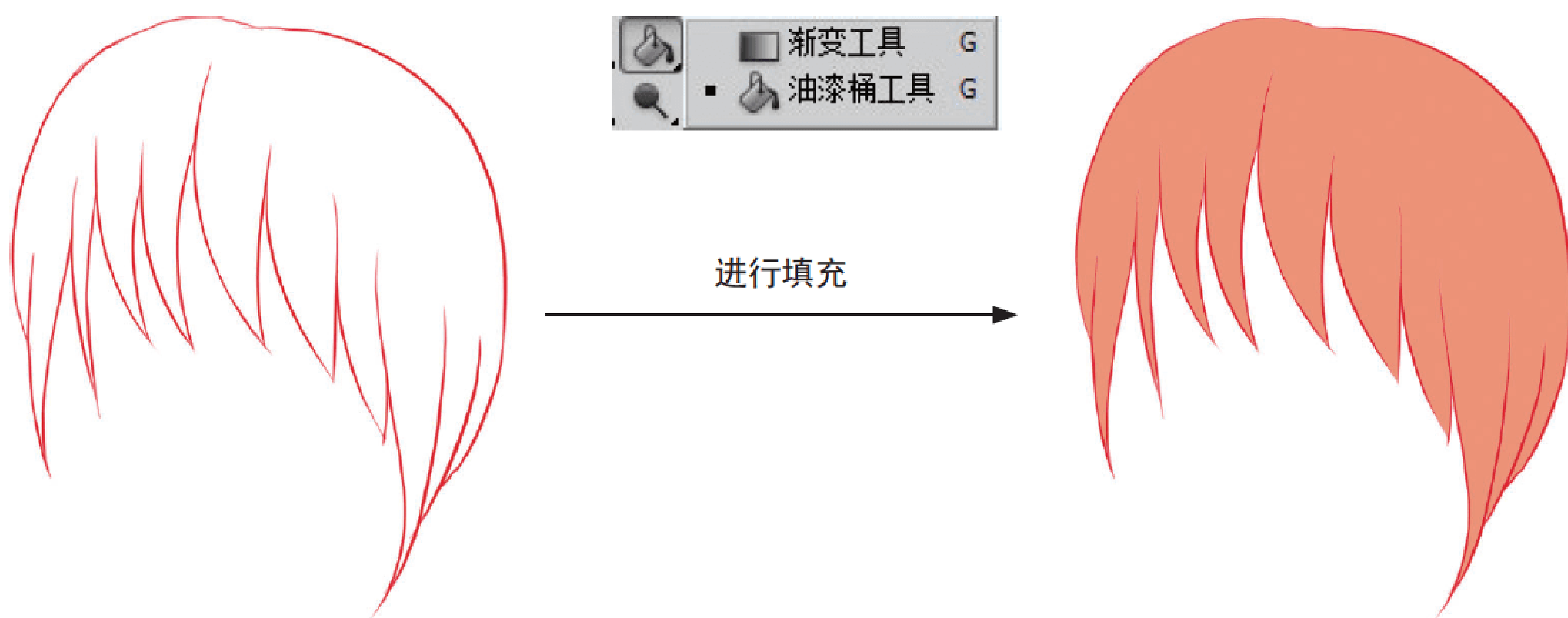
一个红心



使用涂抹工具涂抹后的红心

填充工具

在绘画过程中，可以将绘制的线稿尽量以闭合的线条连接。这样可以方便对选区进行创建，使用油漆桶工具进行颜色的填充。



11.2.2　其他的上色工具

除了前面所讲的几个常见的工具以外，还有在Photoshop中应用的工具，虽然应用得不多，但绘制出来的效果也起到了很大的作用。

钢笔工具

对于新手来说，钢笔工具或许是最好用的一种工具了。经过调整钢笔属性进行图案的绘制，可以使画面看起来更加整洁。在进行上色时，可以使用钢笔工具将有上色区域的部分勾勒出来，再转换为选区进行填充，这样填充的边缘会更加精确、整齐。



脸部没有上色时的效果



使用钢笔工具上过肤色后的效果

减淡和加深工具

在进行绘画的过程中，有时候会使用到减淡和加深这两种工具进行阴影与高光部分的绘制，这样可以使阴影部分看起来更加真实，也使绘画花费的时间减少很多。



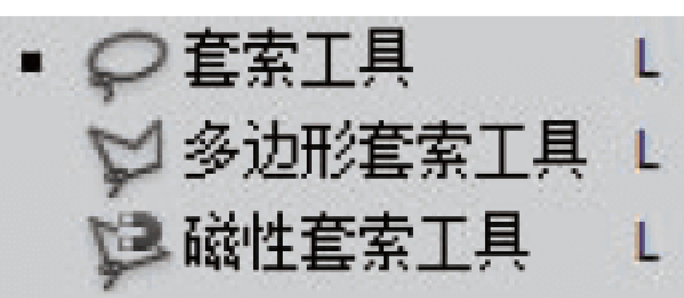
没有添加效果的脸部



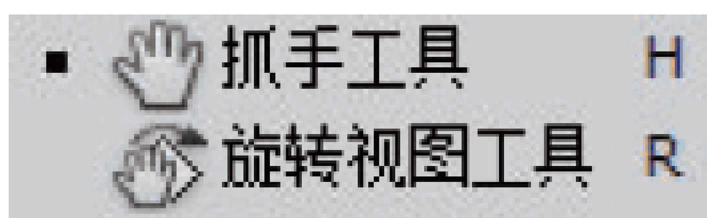
经过减淡、加深后的脸部效果

以上两种工具可以节省绘画的时间，也是一种工具使用的技巧，但不宜多用，绘画主要考验的是手绘能力，只有手绘能力加强了，绘制出来的图案才会更加漂亮精彩。对于新手来说，首要的是练习好手绘功底，然后再更多地通过软件工具来进行提速。

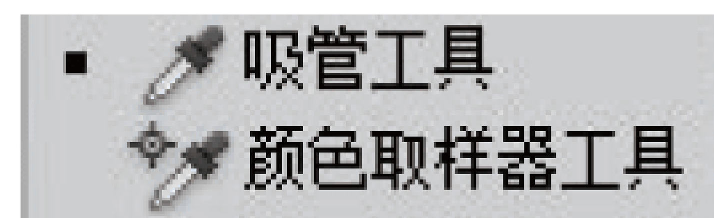
其他工具



套索工具可以对指定的选区进行绘制。



抓手工具可以移动画布；旋转工具可以使画布随意旋转。



吸管工具和颜色取样器工具可以在画布中拾取所需要的颜色。



11.3 上 色 实 例

前面已经讲解了上色时所需要用到的工具及其使用方法，下面开始进行实例绘制，尝试绘制一幅完整的彩色作品。

11.3.1 梦幻场景中的可爱少女

在上色之前，如果对色彩不能很好地把握，可以借助优秀作品的色彩进行绘制，这样色彩的配色方面就不会出差错。下面就来开始进行实例的绘制。

1 勾勒出人物坐姿的身体结构，这是一个仰视的角度。







2 用比较淡的线条根据人体结构勾勒出一个大致的外形。







3 确定人物的外形样式。注意人物肩膀处的透视关系要正确。

4 细化人物的头发和衣服，绘制出五官样式。至此，草图基本绘制完成。







5 整理画面，绘制出人物最终的线稿图。注意这个线稿不需要将眼睛描绘出来，这是为了方便后续的上色。







6 将线稿用不同的图层分开，添加颜色，以便在上色后，线稿能够与画面融合在一起。



7 首先从皮肤开始上色，为人物的皮肤铺上一层偏黄色的肤色，注意颜色不要太重了。







8 用比较深的桃红色为皮肤添加阴影，肤色反差较大，如果不能很好地掌握，可以使用加深工具绘制阴影。









9 继续为皮肤上色，用比桃红色更深的颜色为人物添加阴影。现在人物的明暗比对能够大致地表现出来了。



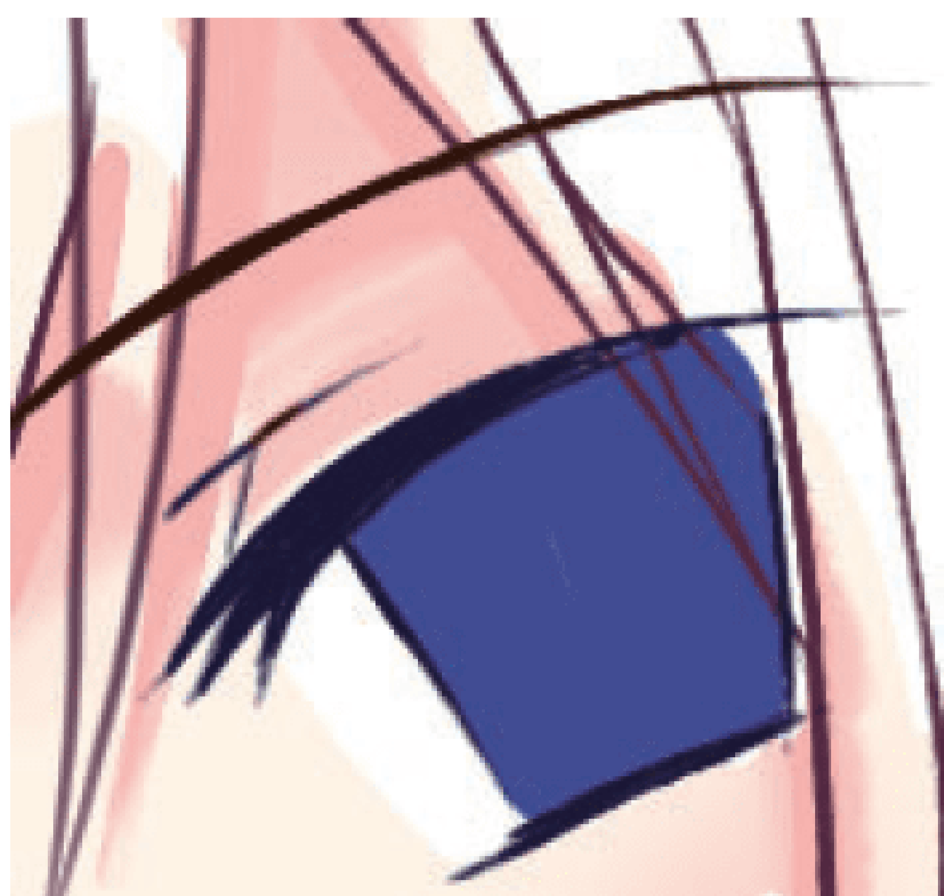
10 完善皮肤的阴影部分，为靠近头发的皮肤添加一层淡淡的阴影，并为人物的脸颊添加红晕和高光效果。





11 开始绘制眼睛，首先绘制眼白部分，注意边缘不要过于模糊。



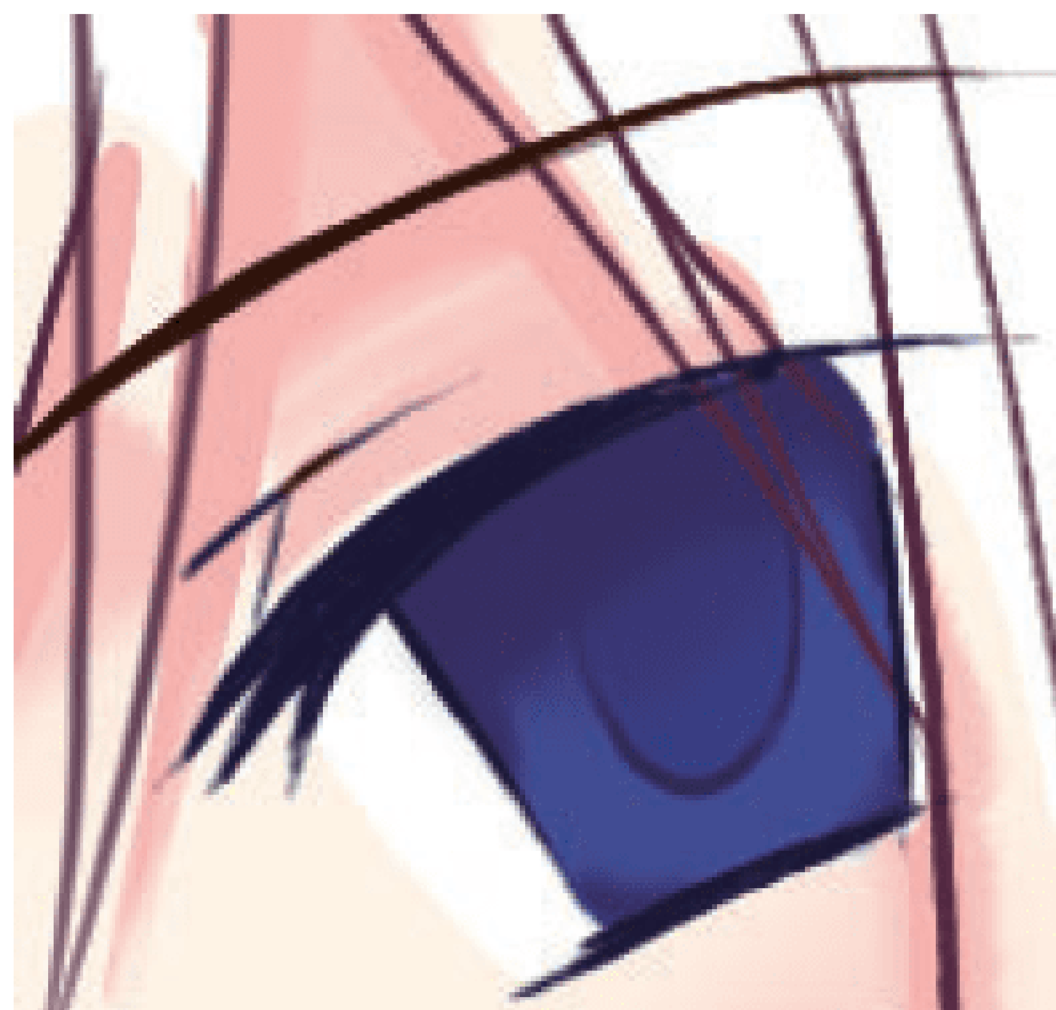


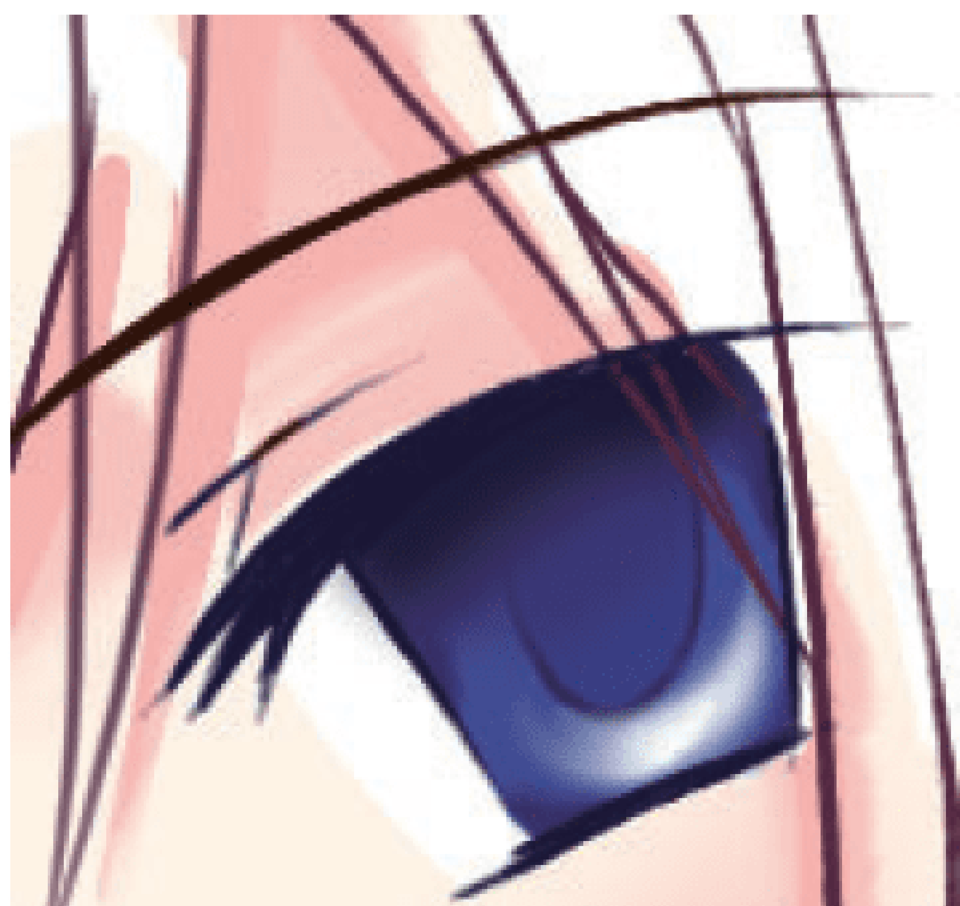


12 为眼球铺一层深蓝色，眼睛的颜色可以自己定义，注意颜色不要太深了。

13 用比眼球颜色更深的颜色绘制出眼睛的投影，用线条表现出眼瞳的部分。









14 绘制出眼睛下边的反光，用橡皮擦擦出羽化的效果，使反光融合在眼睛里，看起来更加真实。

15 点上高光，注意两只眼睛的高光方向要一致，因为透视关系，人物的右眼要比左眼小。









16 为头发上色，铺一层偏红色的栗色，但颜色不要过深，注意为头发上色时边缘要平滑整洁。



17 为头发添加阴影。注意要根据每缕头发的形态来绘制阴影，高光部分要表现出来。





18 绘制的阴影边缘太僵硬，使用橡皮擦擦出羽化效果，使阴影能够很好地与头发融合在一起。







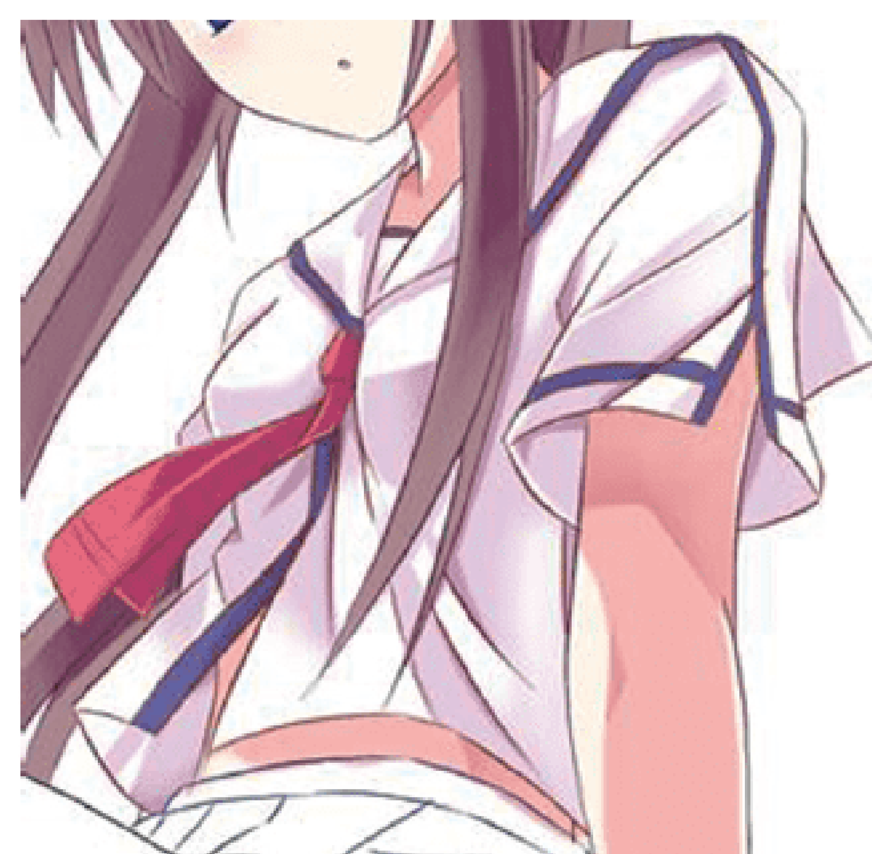
19 为人物的头饰上色，首先添加一层浅黄色，再用深一点的黄色绘制出头饰的阴影部分。



20 为人物的上衣铺上白色，并为衣服的纹理填上蓝色。注意颜色的边缘不要超出线条，画面要保持整洁。



21 为衣服添加阴影效果，使用浅紫色绘制出阴影部分，用橡皮擦擦出羽化效果，这样阴影不会显得那么突兀。

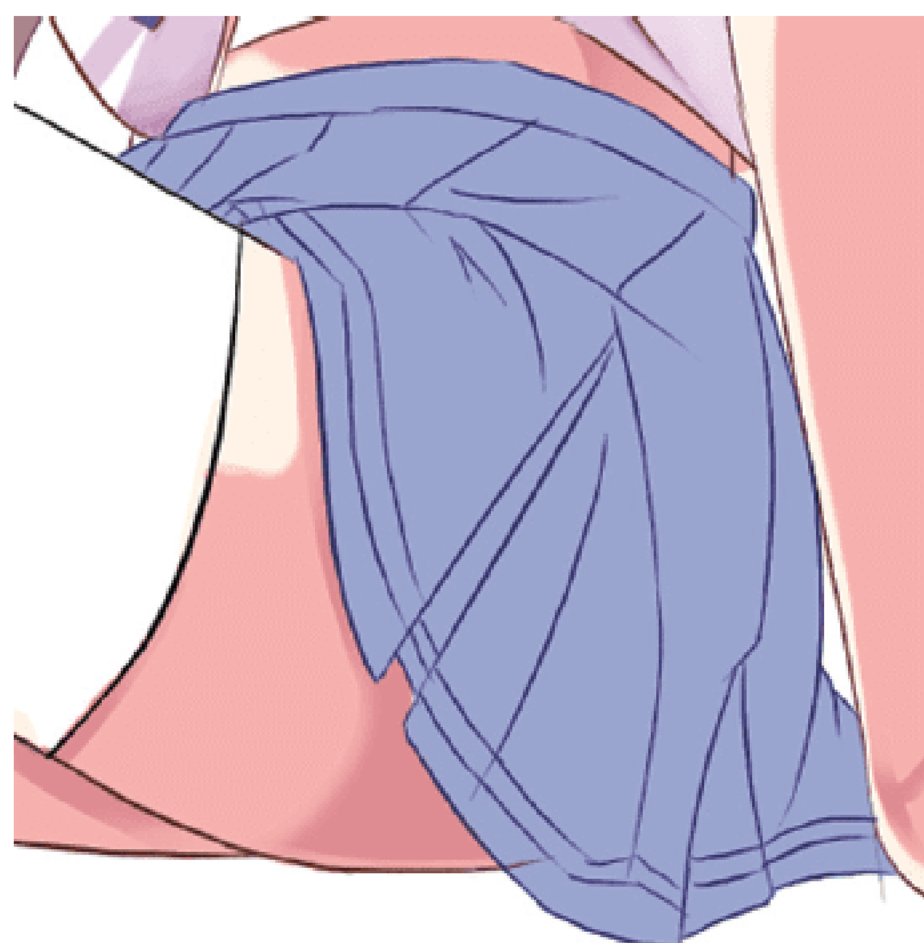


22 深化阴影效果，用比浅紫色更深的紫色绘制出衣服的褶皱感，使人物的衣服更加有层次感。

23 绘制红色的领结，首先为领结铺一层大红色，再用比较深的红色绘制出领结的阴影。







24 为人物的裙子铺一层蓝色偏紫的颜色。注意人物的整体颜色要统一，一般不会超过4种颜色，所以配色是关键。



25 深入绘制裙子的阴影。注意使用比较深的颜色进行阴影的绘制，阴影要根据褶皱的形态来绘制。







26 最后绘制人物的腿袜，腿袜的颜色是比黑色还浅一点的深灰色，这样能比较好地体现出腿部的阴影。





27 复制一层腿袜的颜色，填充偏粉的黑色，用橡皮擦擦出阴影效果，或者使用深一点的灰色绘制出阴影。





28 为画面添加背景，可以自己进行绘制，也可以找一张合适的素材进行调整。因为是梦幻的场景，这里使用一张月亮乌云作为背景，注意人物在场景中的位置摆放要协调、恰当。



29 前面使用的素材过于灰暗，不足以表现梦幻这种感觉，这时可以利用Photoshop软件中的图层模式，将填充好的蓝色渐变图层改为滤色模式，画面的感觉一下子就比较梦幻了。

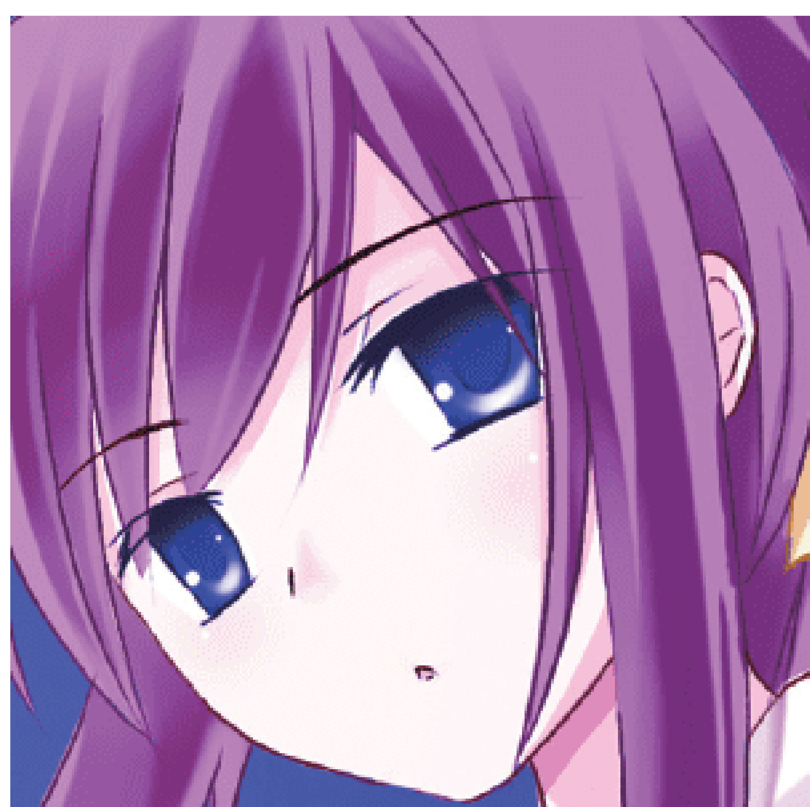




30 最后为场景添加星光效果，通过多次使用图层的滤色模式来增强画面梦幻的效果，调整画面的色相，使画面的色调看起来更加协调，最终效果图完成。







可爱的少女主要表现在人物的五官绘制，通常是大眼睛、小鼻子和樱桃小嘴。



注意头发的投影也要绘制出来，这样头发就不会有贴在身上的感觉了。



11.3.2 昏黄街头的冷酷少年



1 用线条大致地表现出人物的形态动作，注意不用太过于细致地刻画，要留下空间以便后续的创作发挥。



2 继续刻画人物的草图，绘制人物的头发时不要拘泥于一个细节，可大胆地绘制自己想绘制的发型。







3 细化草图，绘制人物的最终线稿，要求画面干净、线条流畅清晰。



4 为线稿铺色，以便后面上色时，线条能够很好地融合到画面中。注意要根据后面上色的原则来铺色。









5 首先从人物的肤色开始上色，为皮肤上色时不用担心颜色铺到头发和衣服上，因为给头发和衣服上色时会盖住皮肤多余的颜色。





6 用比肤色更深的颜色进行阴影的绘制。注意越靠近头发的地方，阴影会越重并且会更多。





7 用再深一点的颜色绘制阴影重的地方，这样多次深入绘制阴影，会使人物的立体感更加强烈。



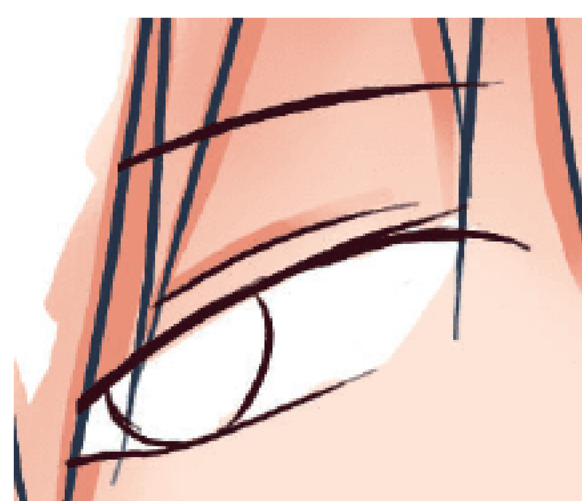


8 整理阴影，用橡皮擦擦去多余的阴影，并且将阴影边缘擦出羽化的效果。

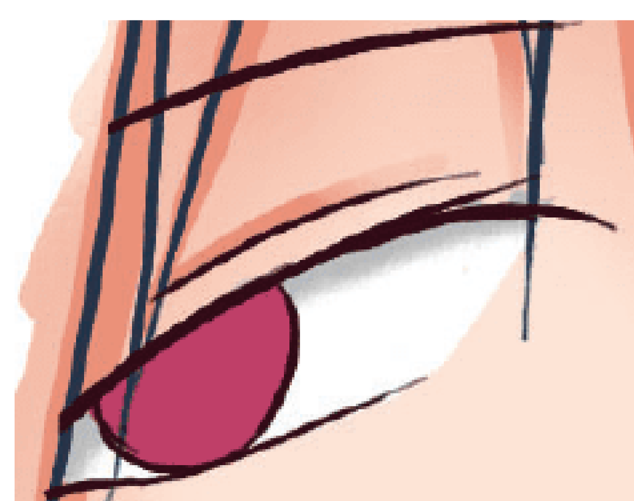


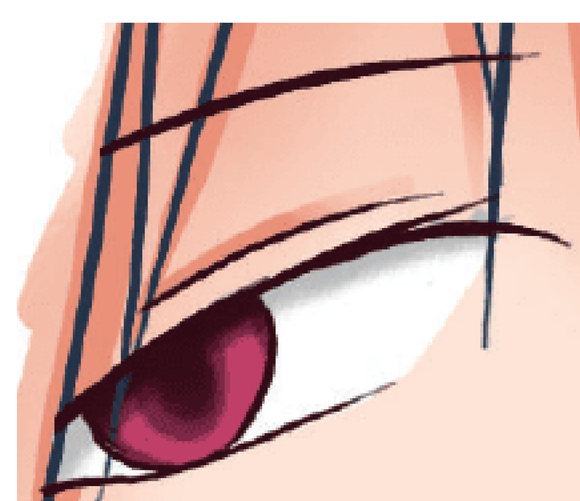






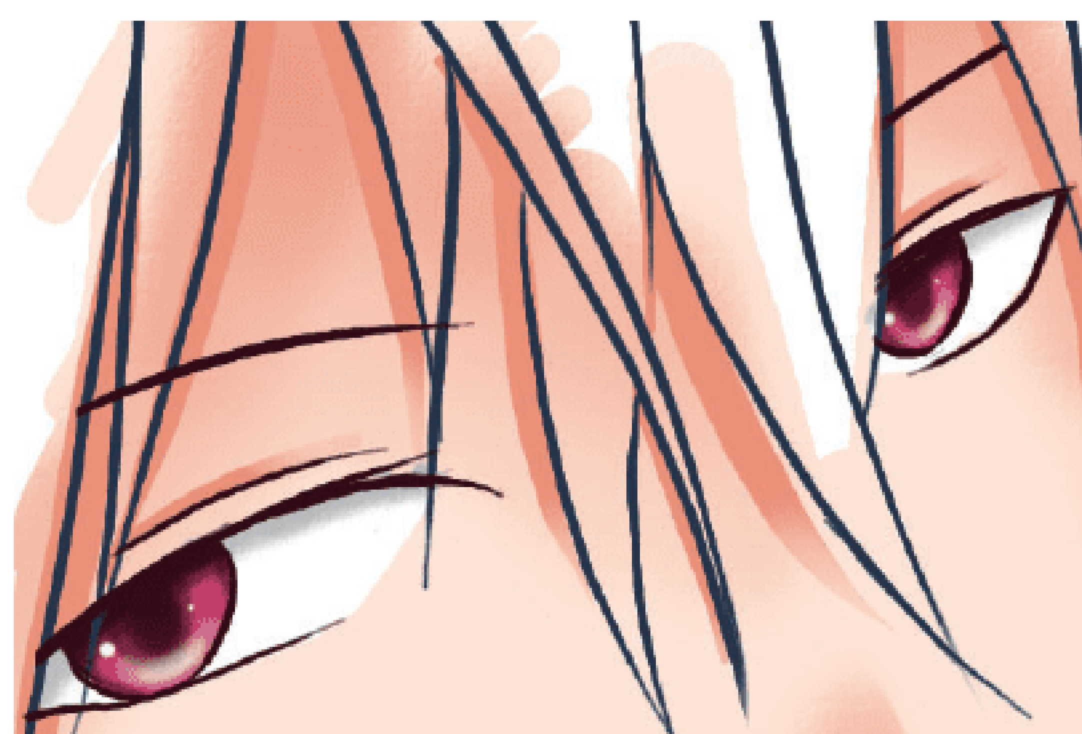






9 首先绘制眼白，再在靠近上眼皮的眼白处用浅灰色绘制出投影。

10 为眼球填上红色，再用比红色要深的颜色将眼球的阴影和眼瞳绘制出来。





11 添加反光和高光效果，使眼睛看起来更加有神。注意两只眼睛的方向位置要一致，左眼要比右眼小一些。

12 为人物的头发添加颜色，这是一个比较暗的蓝色，通常给头发铺色会选择比较暗的颜色。









13 用比底色更加深的蓝色绘制出阴影效果。注意阴影要根据每缕头发的形态来绘制。



14 用橡皮擦擦出高光的地方，并且羽化边缘僵硬的地方，使头发看起来自然、柔软。



15 用更加深的颜色绘制出头发的阴影部分，使头发的层次感更加明显，也使人物的头发看起来更加丰富。







16 最后为头发添加一圈高光，使头发看起来更加有光泽。注意高光的边缘不要太生硬。





17 为衣服铺上一层绿色，也可以根据自己的喜好来填色，但是要根据人物的整体颜色来进行配色。







18 用较深的颜色绘制出衣服的阴影部分，使衣服的立体感增强。



19 用更加深的颜色根据褶皱继续绘制阴影部分，经过两层阴影的绘制，衣服的立体感更加强烈。







20 最后用稍浅的绿色绘制出高光的部分，经过深色与浅色的强烈对比，体现出衣服的质感。







21 为人物添加街头的背景，可以自己进行绘制，也可以使用素材进行调整，这里选取一张素材进行调整。



22 前面的背景使人物看起来并不突出，这时可使用Photoshop软件中的模糊滤镜将背景模糊一下，使背景看起来朦胧一些。









23 为画面增添阳光的效果，使用画笔绘制出照射的光束和光晕。注意光束和光晕的边缘不要太生硬了，将阳光的透明度降低，模拟真实的阳光效果。



24 通过前面不同程度的背景调整，发现画面过于清冷，不像昏黄的效果，设置填充放射状颜色的图层为滤色模式，使画面看起来更加温暖一些，再进行曲线调整，增强画面的颜色效果，这样一个昏黄街头的场景绘制完成，最后使用色彩平衡调整画面的颜色，使画面的颜色统一，最终效果图完成。







男生的五官与女生的不同，眉眼要修长一些，嘴巴可以适当地绘制得大一些，以区分男女的不同之处。